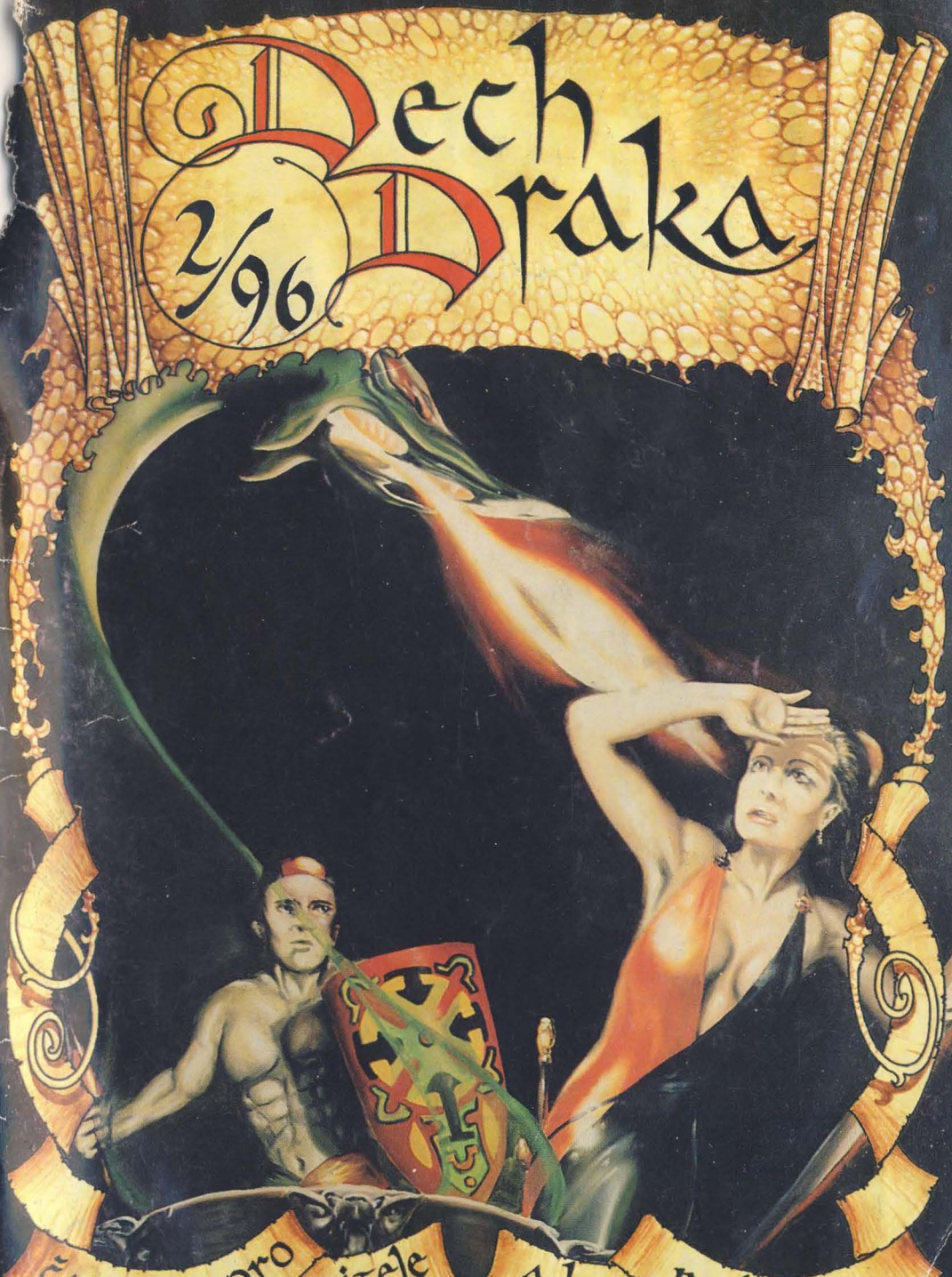
# Dech Draka

2/96



časopis pro čtitele fantasy a her na hrdiny

# OBSAH

Úvod . . . . . 2

**Dračí knihovnička**

Pavel Houser
**Ztracená hvězda** . . . . . 3

Karel Max
**Hlava je hlava** . . . . . 15

Ivan Nekuda
**Tranjeeovy příhody** . . . . . 21

**Z hlubin času**

Tomáš Prokůpek
**Slovanské bájesloví** . . . . . 25

**Ze světa**

Představujeme: FASA Corporation . . . . . 29

**Z domova**

Společnost JRRT . . . . . 38

GameCon '96 . . . . . 39

Taria . . . . . 41

Soutěže v rámci Parconu - Bohemiaconu '96 . . . . . 45

**Recenze**

R.Holdstock: Les kostí . . . . . 31

S.Jackson: Pekelný dům . . . . . 32

Prokletí Karaku . . . . . 33

P.Hodan, J.Soukup: Stín meče . . . . . 35

**Přílohy**

**Halanský hřbitov** - jeskyně DrD

**Přísežní**

*Vážení přátelé!*

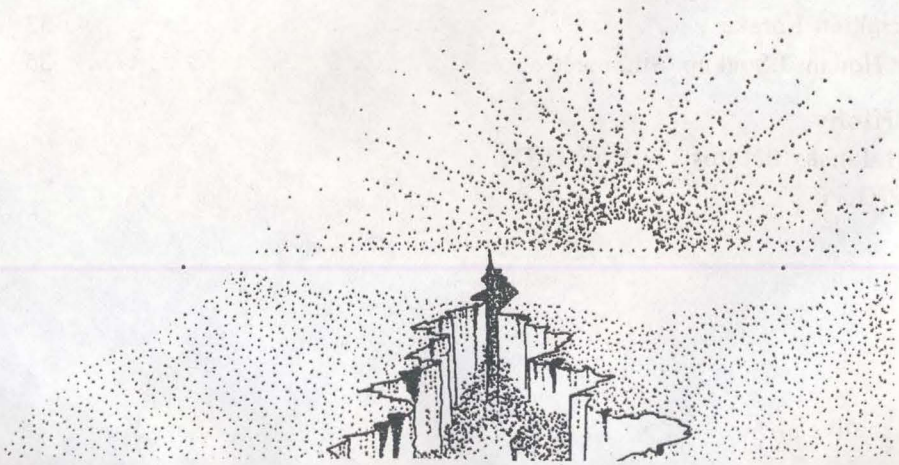
První letošní číslo Dechu draka v novém hávu máme šťastně za sebou. Reakce na novou barevnou obálku jsou převážně kladné, ale občas se setkáme i s názorem, že černobílé obrázky byly postačující a že je tak Dech draka zbytečně dražší. Rádi bychom tedy znovu připomněli, že hlavním důvodem zvýšení ceny není barevná obálka, nýbrž stále rostoucí ceny papíru a energie, což my ovlivnit nemůžeme. Navíc jak jsem již psal v předminulém čísle, budeme se snažit toto zdražení ještě dále vykompenzovat různými přílohami a budou-li podmínky obzvlášť příznivé, snad i zvětšením počtu stránek.

Oproti prvnímu číslu jsme provedli jednu důležitou úpravu - protože samostatné číslování příloh bylo poněkud matoucí, rozhodli jsme se ho aspoň trochu odlišit, takže jeskyně budou nyní mít před číslem stránky písmeno J a příspěvky k DrD písmeno P. Tím by mělo být dosaženo dostatečné přehlednosti.

V tomto čísle je o něco více prostoru věnováno recenzím, protože jsme samozřejmě nemohli nechat bez povšimnutí DrD modul *Prokletí Karaku* a novou "zcela původní českou RPG" *Stín Meče*. Také jeskyně DrD je tentokrát poněkud rozsáhlejší. Chystáte-li se na GameCon, čekají na vás informace o Mistrovství v DrD a také mapa knížectví Taria (spolu s popisem osídlení, hospodářství a stručné historie), kde se bude odehrávat soutěžní dobrodružství. Pakliže se na GameCon nechystáte, může vám posloužit jako inspirace při vytváření světa pro vaše vlastní DrD dobrodružství.

Příjemné počtení!

*Bouchi*



# Ztracená hvězda

**Pavel Houser**

*Až skřet a elf v jednom šiku*
*vstoupí do tvých bran,*
*za několik okamžiků*
*bude dokonán*
*osud králů z rodu lidí,*
*temná legie*
*krvavou žeň potom sklidí*
*- pád světa tu je.*

***proroctví napsané na alzarské bráně***

Alaendel pohlédl na hvězdy, které zvolna vyhasínaly na noční obloze. Kolika elfím válkám už přihlíželi tito noční poutníci, nehybní a vznešení ve svém majestátu. Kolik elfů si dříve vkládalo lásku ke hvězdám přímo do vlastního jména, kolik vroucích vzývání už slyšela stříbrná světla či jejich páni, vznešení Ásové, kteří je prý kdysi po nebeské klenbě rozvěsili. Kolik slz a krve bylo prolito, zatímco hvězdy mlčely. A pokud někdy dávaly nějakou naději či znamení, dnes už jim stejně nikdo nevěřil. Byla už taková doba...

Alaendel sám kdysi nosil na čele hvězdu, protože věřil, že z její dobré moci pochází síla. V královském rodě se klenot dědil vždy z otce na syna a slavnostně se předával spolu s korunou a žezlem. Korunu i žezlo už dávno prodali, aby mohli nakoupit ty nejlepší zbraně, najmout žoldnéře a zaplatit výkupné těm, kdo byli silnější. Čaroděje, kněze a zaříkávače platili jen do té doby, než Alaendel zjistil, že jejich kouzla stejně neúčinkují, bohové předků na modlitby nedpovídají a démony nikdo vyvolat neumí. Potom prodali i kouzelné prsteny, ty byly alespoň ze zlata, a proto ne úplně bez ceny.

A tak nakonec jako jediné pouto s minulostí zůstala hvězdička, za kterou by dnes stejně nikdo nic nedal.

Hvězdička slabě svítila, a i tehdy, když občas z neznámých příčin náhle pohasínaly všechny krásné lampy z alabastru či plamenty ohně v krbu hodovní síně, její jemný svit blikal okolní temnotou.

Ale to bylo také všechno. Kouzlit se s pomocí hvězdy nedalo, alespoň Alaendel nepotkal nikoho, kdo by to uměl, a tak, ač hvězdička byla krásná, byla vlastně k ničemu. Neukrývala v sobě sílu, tak, jako ji neukrývaly ani skutečné hvězdy na noční obloze. Síla byla totiž v úplně jiných věcech, zdánlivě přízemnějších, ale tím mocnějších.

Kdo tohle všechno jednou provždy nepochopil, ten buď již zahynul a nebo třeba ještě podle jména žil, ale vlastně byl už také mrtvý.

Alaendel nechtěl zahynout, přinejmenším ne do doby, kdy se mu podaří naplnit mučivou touhu, která mu už mnoho let nedala za nocí klidně spát. Ani tuto noc se mu usnout nepodařilo a tak vyšel ze svého poměrně prostého stanu, chvíli hleděl na noční oblohu, ale potom s pohledem bez jakéhokoliv výrazu sklonil hlavu.

Přejel zrakem vojenské ležení, řady stanů, mezi kterými procházely elfí stráže, pospávající hloučky lidí zachumlaných do svých plášťů a na druhém konci tábora houf skřetů, kteří ani nepostavili vlastní hlídky a klímali kolem vyhaslého ohniště, zabaleni do svých hrubých přikrývek z kůže všeho, co jim kdy padlo do rukou.

Byl to svým způsobem dost zvláštní vojenský tábor. Za starých časů bylo nemyslitelné, aby elfí král rozestavil své vojsko poblíž skřetů, aniž by se obě strany vzápětí nepustily do krvavé řeže. Jednou provždy platilo, že elfové a skřeti si jsou navzájem smrtelnými nepřáteli, budou se pronásledovat a hubit, jakmile na sebe kdekoliv narazí, a pak o bojích zpívat u svých ohňů. Ale časy se mění a kdo chtěl žít, musel jednou provždy pochopit, že není žádné jednou provždy.

Koho dnes zajímaly písně o dávných vládcích, kolem kterých se rozlévalo světlo, protože uskutečňovali ve svém životě dobro, lásku, soucit a porozumění. Kdo věřil v takové světlo, mohl potkat jenom otrávenou dýku v temnotě. Protože světlo je stejně jenom tam, kde je síla.

Alaendelova hvězdička byla snad výjimkou. Neměla v sobě sílu, a přesto svítila. Slabě, jen slabě, jako kdyby patřila sama ještě ke starým časům a dnes se vytrácela, bledla a bledla. Možná by nakonec pohasla úplně, ale to už se Alaendel nikdy nedoví. Před několika lety ji namol opilý ztratil v jednom nevěstinci.

Město Alzar se chystalo k zoufalé obraně. Každý dům se měnil v malou pevnost, král Arkhar neúnavně povzbuzoval měšťany k další práci. Dláždění ulice posloužilo jako zdroj střeliva do několika zbylých vrhacích strojů, většina kamene se ale spotřebovala na stavbu zátarasů a barikád.

K všeobecné nejistotě přispívalo i to, že nikdo nevěděl, kdy nepřátelé zaútočí. Skřeti obvykle bojovali v noci, ale dnes se na to nedalo příliš spoléhat. Kromě toho mezi útočníky bylo také mnoho temných elfů a u těch nebylo jisté vůbec nic. Někdy prohráli bitvu jenom proto, že v rozhodující chvíli začal některý oddíl hasit hořící strom, jindy zase nebrali do zajetí ženy ani děti.

Útočníci měli ovšem i podle hrubých odhadů několikanásobnou početní převahu, byli lépe vyzbrojení a zřejmě je zcela ovládala touha plenit a drancovat. Vyhlídky obránců nebyly rozhodně nijak růžové.

OLG
ZEM

Jak bojovat proti armádě naplněné chladnou nenávistí? Magií snad? K smíchu... a nebo k pláči, jak se to vezme.

V poslední době se zdálo, jako by se celý svět rozpadl a chystal se vrátit k chaosu, z něhož snad kdysi vzešel. Jako kdyby někdo mávl kouzelným proutkem - a nebo spíše švihl mečem a založil požár nikdy nekončících válek. Kdysi mocné říše padaly do prachu. Zatímco dříve lidí přibývalo každým dnem a zakládali stále nové a nové osady na hranicích divočiny a všichni ostatní před nimi prchali hloub a hloub do temných lesů, nepřístupných hor, horkých pouští a neobydlených pustin, dnes se karta obrátila. Města byla dobývána a drancována nájezdníky, kteří se náhle vynořovali z posledních ostrůvků divočiny vprostřed civilizovaného světa, aby kolem sebe šířili zkázu a děs. Mnohdy se jednotliví dobyvatelé vzápětí pustili do urputných bojů mezi sebou navzájem, jako kdyby svět lidí považovali za jednu velkou bitevní pláň, určenou k vyřizování jejich vlastních záležitostí.

Stará proroctví o tom mluvila. Hovořilo se v nich o elfech i skřetech, obrech z horkých pouští i mrazivých hor, i o lidech, jejichž země poslouží jiným jako hrací deska Ragnaroku, krvavé Poslední bitvy. Temná byla slova Vědminy písně i proroctví na alzarské bráně. Příliš dlouho ale všichni počítali s tím, že to jsou pohádky pro malé děti a pokud ne, vše se týká až velmi vzdálené budoucnosti.

Kdo by věřil pohádkám? Kdo by věřil na kouzla a čáry, i když možná omezeně účinkují? Síla se přece ukrývá úplně jinde, ve věcech nikterak záhadných, ale o to mocnějších. Pravda, pravda. Ale ať už lidé věřili čemukoliv, na jejich straně dnes síla nebyla. V poslední době prohrávali a umírali až příliš často.

Alaendel kráčel mezi svými vojáky. Ještě rozespalí elfové se v chvatu chápali svých zbraní, oblékali se do šedozelených plášťů a váhavě sledovali svého velitele. Z blízkosti skřetů byli přece jen trochu nesví, nebyli zvyklí s nimi bojovat v jednom šiku. Doby, kdy skřeti a elfové byli úhlavními nepřáteli, patřily sice už dávno minulosti, ale přesto mezi nimi bylo pořád jen pramálo přátelství.

U skřetů se stejně o nějakém přátelství dá mluvit jen stěží, ale i v srdcích elfů převažovala v poslední době zášť k těm, kteří odedávna zakládali stále nová a nová města a rozlézali se dál a dál. A tak se stále více plnili nenávistí a pro přátelství a lásku už v jejich srdcích nezbývalo místa.

I Alaendelovo srdce bylo kdysi plné lásky. Jmenovala se Finola, měla husté černé vlasy, černé oči a ve tváři světlo, připomínající Alaendelovu hvězdu. Toužil po Finole, ale k čemu byla celá jeho láska, když se ona zamilovala do mladého krále Alzaru a všechno Alaendelovo úsilí bylo marné?

Miloval ji tak, že pro ni byl schopen čehokoliv, zločinu, zrady, oběti vlastního života i sebevětšího ponížení. Toho posledního nakonec zakusil požehnaně, ale bez výsledku. Finola patřila k lidem a ač byly sňatky mezi lidmi a elfy poměrně časté, stejně se vdala za alzarského krále Arkhara.

Příliš těžkou potupu zakusil Alaendel, příliš zlomené bylo jeho srdce, příliš hluboká jeho láska, než aby mohla takhle snadno vyvanout. Mučivá touha po Finole neustala, cit se měnil, ale jeho síla zůstala, nebo se dokonce ještě prohloubila. Kde dříve měla v srdci místo láska až za hrob, tam nyní vstoupila všespalující nenávist. Budil se v noci, když se mu před očima znovu a znovu objevovala její tvář, volal ze spaní její jméno a přísahal strašlivou pomstu, utrpení, nad které není.

Temným mágům i nekromantům zaplatil a zjistil, že jejich kouzla neúčinkují. Kolik otrokyň, připomínajících mu jeho lásku, koupil na trzích, mučil a pak většinou znechuceně propustil na svobodu, když zjistil, že mu to vůbec nepomáhá. Kolikrát v nevěstinci strávil noc s děvkami, o kterých mu majitelé tvrdili, že se jmenují Finola. Jak opilý vždy musel být a stejně si jen dál a dál rozdíral své srdce.

Jednou u postarší, už dávno ne krásné Finoly ztratil i svou hvězdu. Kdo ví, kam se asi hvězdička zakutálela. Kdo ví...

Ale nakonec štěstí začalo Alaendelovi přát. Vydupal ze země armádu, sehnal pod jeden prapor skřety, zdecimované neustálým pronásledováním, přidal k nim své elfy, prahnoucí obnovit dávné časy, kdy lidí bylo málo a elfům patřil celý svět. Kdejaký tulák lačný kořisti dostal oschlou ječnou placku i sekeru a uprchlíci za všech koutů se přidávali pod jeho standarty.

A pak jednoho dne stáli pod hradbami Alzaru, města krále Arkhara a královny Finoly.

Tři postavy rychle kráčely jakoby od bran Alzaru vstříc nepřátelské armádě. Mnišské hábity padaly všem třem až k zemi, a přesto se nejednalo o mnichy. Všichni tři přijali lidskou podobu, ač už dávno žili bez svých těl a starosti světa jim nemusely působit žádné vrásky ve tvářích. A přesto jim na světě záleželo, jinak by nikdy nedosáhli osvobození od pout života a smrti. Kdyby nebyli cele prodchnuti starostí o tento svět, nikdy by se jim neotevřel žádný jiný.

Svět nad nimi neměl moc, ale oni zároveň s tím žádnou moc nad ním. Nikdy o vlastní moc neusilovali, a přesto se jim občas zdálo, že by to bylo pro svět požehnáním. Ale tak už to chodí, kdo vidí a ví, může se to ostatním snažit ukázat, ale nic víc. Jen ze svobody se může totiž zrodit dobro i láska, jinak to nejde a ani trojice v mnišském oděvu nemohla z moci tohoto zákona uniknout.

Prošli mezi skřety, hlučně se dohadujícími o soudek jakési odporně páchnoucí břečky, obešli skupinku tuláků a pobudů, předhánějících se ve vyprávění smyšlených příhod o vlastním hrdinství, a nakonec vstoupili do relativně spořádaných řad elfů, chystajících se k boji. Bard brnkal na loutnu a zpíval starou bojovou píseň lesních elfů:

*Hvězdy jdou s námi,*
*na skřety jdem*
*a pod hvězdami*
*je zaženem.*

*Přišel náš čas*
*harfa už zní*
*a každý z nás*
*teď půjde s ní.*

*Pro vlastní vraždy*
*nemají klid,*
*musíme navždy*
*je porazit.*

*Zlo vymýtíme,*
*na skřety jdem,*
*hvězdy už zříme*
*v království svém...*

Okolostojící elfové se přidávali k melodii, která za starých časů tak často zněla tam, kde do elfího lesa vstoupil byť jen jediný skřet, melodii, která kdysi budila v nepříteli děs. Ale slova v dávných elfích jazycích byla mnohem vznešenější a když všichni elfové začali používat řeč lidí, nenašel se už nikdo, kdo by je dokázal vhodně přeložit. Kouzlo poezie vyprchalo, píseň dnes zněla slabě a skřeti, o kterých se zpívalo, snad původní význam slov už ani nevnímali a dál pokračovali ve svých sporech o kořalku.

Alaendelovi se píseň přesto nelíbila. Úder tupou stranou meče vyrazil zpěvákovi loutnu z ruky, ta padla na kámen a roztříštila se.

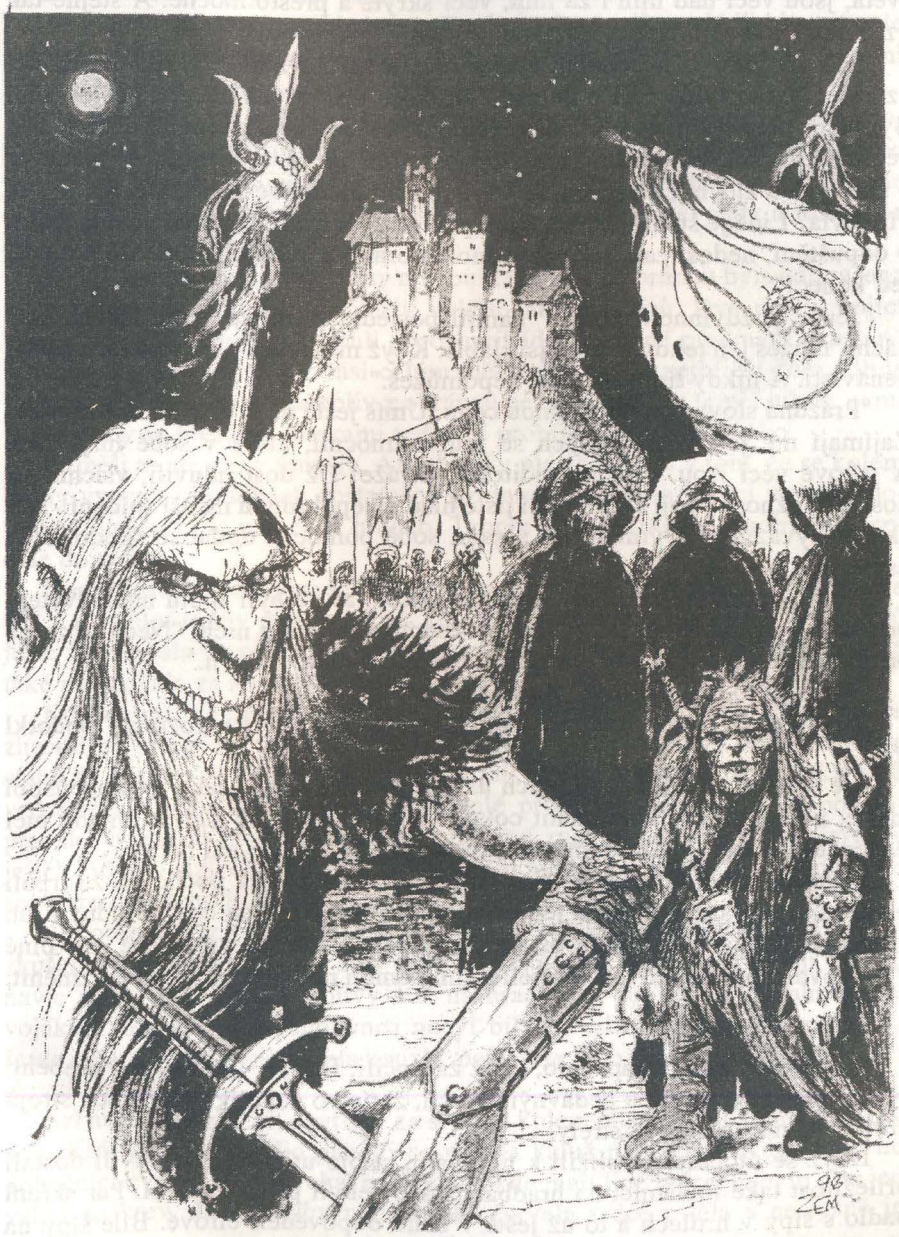
"Hlupáku," zakřičel Alaendel na lehce zraněného hudebníka, "o čem to zpíváš?! Cožpak jsou skřeti naši nepřátelé? Proč bychom je měli nenávidět? Pro stará a dávno zapomenutá nedorozumění a domnělá příkoří? Tam," ukázal k Alzaru, "tam jsou naši skuteční nepřátelé. Panovační lidé, kteří zabírají stéle nová a nová území jako žravé kobylky, pyšní vládci Arkham a Finola žijící v přepychu, zatímco lidé, elfové i skřeti hladoví.

Zlato králů připadne nám, jejich hlavy setneme a necháme je sežrat krkavcům. Tam jsou ti, kterým patří naše zloba a nenávist!" Opět ukázal k Alzaru a teprve v tu chvíli si povšiml trojice postav, které se téměř najednou objevily přímo před ním.

Jeden z příchozích promluvil a jeho hlas zněl měkce, téměř, jako kdyby patřil ženě: "Chceš-li nenávist léčit nenávistí, nikdy nevyjdeš z bludného kruhu. Jenom odpuštěním můžeš prolomit koloběh nového a nového utrpení."

"A kdo jsi ty, že mě tu poučuješ?" vyprskl Alaendel. "Co mi můžeš říci? Proč bych tě vůbec měl poslouchat?"

"Odměna nemusí být hned viditelná," řekl druhý z poutníků. I z jeho hlasu se dalo jen těžko poznat, zda mluví muž nebo žena. "Ne všechno je z tohoto


98
ZEM

světa, jsou věci nad ním i za ním, věci skryté a přesto mocné. A stejně tak i zlo může působit mnoha různými cestami."

"Mluvíš jako ti neschopní kouzelníci a zaříkávači!" vykřikl Anaendel vztekle. Nerad tyhle řeči o dobru, zlu, lásce a skrytých věcech poslouchal. Byl přece především voják. "Mágové pořád blábolí cosi o tom, že něco je nad něčím, aby zakryli vlastní neschopnost. Jen proto si vymýšlejí pohádky o skrytých a zjevných věcech. A když jim mí předkové věřili, k čemu jim ta víra byla? Lidé je štvali po lesích jako divou zvěř a oni, zmatení povídačkami o odpuštění, nedokázali ani pozvednout zbraň na svou obranu. Ale s tím je teď konec!"

"Jenže pozdvihnout zbraň," namítl poslední z trojice v mnišských kutnách, "můžeš jen tehdy, pokud jsi slabší. Když máš srdce plné strachu a hořké nenávisti. A nikdy tím sám sobě nepomůžeš."

"Prázdná slova, nemají žádnou cenu. Umíš ještě něco jiného, než mluvit? Zajímají mě jen věci, kterých se můžu zmocnit, které v sobě mají sílu. A takové věci jsou všechny viditelné. Stráže! Už dost mluvili, všichni tři dostali možnost. Moji skřeti mají jistě hlad a nepohrdnou menší snídaní! Teď zkuste vyváznout svými řečmi a sami sobě pomoci," dodal se škodolibým úsměvem.

Třem poutníkům se nikdy nedařilo dobře, ať už byli spolu nebo světem procházeli osamoceně. Jak jednou poznamenal první z nich: "Nech se za ně přibít ke kříži a oni si pak ten kříž navzájem omlátí o hlavu."

"A nikdy to nebude jiné," dodal druhý.

"Myslí si, že slouží sobě, ale zatím hrají jen hru, které nerozumí," podotkl třetí.

Ale všichni tři věděli, že jejich úsilí je marné, že tak, jako svět nepůsobí na ně, nemohou ani oni změnit cokoliv v běhu světa. V jistém ohledu měl Alaendel pravdu - byli tak mimo a tak skryti, že vlastně ani nebyli.

A kromě toho se všichni tři mýlili. Nedokázali totiž pochopit, že trpěli především oni sami, a proto jen oni potřebovali skrytých cest. Bludný kruh nenávisti nepůsobil většině ostatních utrpení, naopak, víceméně jim plně vyhovoval a pokud zrovna netrpěli sami, neměli nejmenší potřebu jej změnit.

Slunce už pomalu zapadalo, když zaútočili. Elfové, lidé i skřeti přeběhli rychle pláň rozmáčenou nedávnými dešti, zatímco několik obléhacích strojů chrlilo na město ohnivé střely.

Když se útočníci přiblížili k hradbám, stroje utichly a na chvíli dostali příležitost také lučištníci na hradbách. Ale nebyli příliš úspěšní. Pár skřetů padlo s šípy v hrdlech a to už ještě v běhu odpověděli elfové. Bílé šípy na chvíli zakryly i zapadající slunce.

Elfové nebyli kryti tak jako obránci na hradbách a kromě toho stáli mnohem níže, přesto ale vzhledem k dlouholetému cviku ovládli bitevní pole a zneškodnili obránce města, kteří byli na ochozech pevně přibiti k zemi a přestali střílet. A tak skřeti dorazili k bráně.

Neobtěžovali se šplhat na hradby, čímž by svým spolubojovníkům znemožnili střelbu a dovolili obráncům se vzchopit, ale obrovským kusem kmene udeřili do brány. Na jednoho skřeta dopadla hořící smolná pochodeň, ale vrhač vzápětí padl, zasažen bílým šípem, který mu vyletěl zády a zabodl se do srdce muže stojícího za ním.

Kláda znovu udeřila do brány a ta pukla. Ulice za bránou byla zatarasena kusy kamene a dřeva. Z barikády vylétlo několik šípů. Dva muži, stojící uprostřed skřetí skupinky, vrhli proti barikádě zapálené předměty zabalené v hrubé tkanině, výbuch otřásl celým městem a zbořil nejbližší dům. Ulice byla zavalena kameny a ačkoliv z obránců nezůstal naživu téměř nikdo, sami útočníci by se hořícími troskami teď také probíjeli jen velmi těžko.

Neměli to ale ani v úmyslu. Alaendelův plán spočíval v tom, že se kolem brány vytvoří v hradbách dostatečný průlom, kudy jeho vojáci vtrhnou dovnitř a dostanou se na ochoz hradeb. Teprve až vyčistí celé hradby, vstoupí dále do města.

Horda skřetů s křivými šavlemi a zubatými meči se prodrala otvorem ve zdi. Lidé, plní touhy pálit a plenit, jim byli v patách. Část elfích lučištníků ještě zasypávala šípy prostor za hradbami, ale většina v čele s Alaendelem už také pospíchala za zbytkem armády.

Kdyby městu velel zkušený vojevůdce, věděl by, že první obranná linie se zhroutila a je třeba ji urychleně opustit. Pokud by se teď zbylí obránci rychle stáhli do úzkých a křivolakých uliček, mohli přesile útočícího protivníka ještě vzdorovat. Tím spíše, že jejich nepřátelé příliš spoléhali na svou početní převahu a pokud by se očekávané vítězství rychle nedostavilo, začaly by jejich řady povážlivě kolísat. Kdo ví, jak dlouho by skřeti byli ochotni jít na smrt pro bývalého krále lesních elfů.

Ale obraně Alzaru nevelel žádný schopný voják. Král Arkhar neměl žádné zkušenosti s vedením válek a ve chvíli, kdy útočníci prolomili bránu, byl už navíc mrtvý. Od počátku bitvy stál na hradbách, aby dodal odvahu svým vojákům, ale příčinou jeho smrti nebyl bílý šíp elfích lučištníků ani křivá šavle skřeta. Kdyby existovala kouzla, pak by za jeho skonem snad mohla stát skrytá temná magie.

Arkhar náhle zbledl, chytil se za srdce a kolem hlavy se mu objevil temný stín. Král padl a po jeho pancíři se rozlila kaluž rudé krve. Když ho jeho pobočníci zvedli, už nedýchal a na místě, kde mají lidé srdce, nebylo nic, jen valící se krev. Jako kdyby nějaká síla vyrvala srdce z těla a neslyšně je pozřela.

Něco takového mohla způsobit za starých časů magie, ale cožpak to nebyly jen pověry a povídačky pro malé děti? Kdo ví... Když se to Alaendel dozvěděl, stejně neměl v ryku boje čas o tom přemýšlet.

Bitva byla rozhodnuta. Obránci, kterým nikdo nevydal rozkaz k ústupu, vytrvali v beznadějné obraně, ale proti přesile neměli nejmenší šanci. Brzy byly hradby čisté, elfí lučištníci vyšplhali po žebřících, které jim jejich kamarádi hodili dolů z hradeb, a bílé šípy pobíjely poslední obránce, prchající do středu města.

A pak přišla chvíle, na kterou se všichni útočníci tolik těšili, nerušené drancování a pálení, znásilňování hrůzou polomrtvých žen, trhání dětí v kolíbkách na malé kousky a shromažďování zlata. Kromě předmětů z drahých kovů jen zásoby jídla a sudy piva unikly všeobecnému ničení a krvavému šílenství, které zachvátilo celé město.

Alaendel zatím stál v královském paláci, který dosud unikal plenění, ač všichni jeho strážci již zemřeli. Finola však zatím žila a právě její poslední okamžiky si chtěl Alaendel nyní užít. Tak dlouho se na tuto chvíli těšil, tolik po ní toužil v probdělých nocích a teď ji záměrně protahoval, aby ji mohl náležitě vychutnat.

Finola měla oči rudé od pláče a tvář staženou téměř k nepoznání prožitou bolestí, černé vlasy zmatněly a ztratily svůj lesk. Věděla už, že její manžel je mrtev a Alzar padl útočníkům do rukou, slyšela zoufalé výkřiky, které zaznívaly z ulice. V očích Alandela mohla spatřit jen krutý výsměch. Pohrával si s oštěpem a s neskrývaným potěšením si prohlížel královnino vypouklé břicho.

"Vrátil jsem se, Finolo," řekl pak pomalu. "Nečekala jsi asi, že mě ještě někdy uvidíš. A přece jsem přišel. Miloval jsem tě, víš, tak, jak si asi ani neumíš představit." Železná bota, kterou Alaendelovi vyrobili skřeti, kopla do tlustého břicha. Žena zakňučela jako raněné zvíře a padla na zem.

"Miloval jsem tě, Finolo," pokračoval Alaendel, "a ty jsi se zatím válela s někým jiným. Už je mrtvé, to tvé dítě, slyšíš? Už přestalo plakat..."

Finola otevřela oči. Jako kdyby se v ní náhle vzala jakási síla, mluvila zřetelně a ani se nechvěla. Nedívala se ale skelným pohledem umírajících lidí, který je už upřený někam mimo, naopak, hleděla přímo na Alaendela: "Já ale milovala někoho jiného. Myslíš, že mi dělalo nějakou radost dívat se na to, jak se trápíš? Cožpak je to tak těžké pochopit? Kdybys mě ale skutečně miloval, nemohl bys mě nyní nenávidět. Miloval jsi stejně jen sám sebe."

"Nenávidím tě právě proto, že jsem tě předtím tolik miloval," bota znovu kopla do vypouklého břicha a Alaendelovou tváří proběhl krutý úšklebek.

"Netušila jsem, že jsi tak zlý. Měla jsem tě tenkrát ráda, i když mé srdce patřilo jinému..." Hlas jí selhal, obličejem jí proběhl smutný úsměv, jako

kdyby vzpomínala na něco dávného, co se nyní vrací. Když znovu promluvila, nebylo jí už téměř rozumět: "Měl jsi tenkrát na čele takovou věc. Hvězdičku, malou hvězdičku, měkké světlo... Kde asi jsi, hvězdičko, kam ses ztratila? Hvězdičko..."

"Chtěl jsem tě jinak, moc jsem tě chtěl," řekl Alaendel. Bál se, že žena zemře dřív, než stihne udělat všechno, co zamýšlel. Příliš se na tu chvíli těšil, moc po ní toužil a tak nechtěl, aby jeho triumf byl nyní nějak pokažen. "Jenže tvé tělo patřilo jinému a já si tě tedy vezmu jinak," prsty mu zbělely, jak křečovitě sevřely násadu oštěpu. Kde asi zatím ležela hvězda? Zašlapaná byla hluboko do prachu a přesto slabě svítila. Neměla v sobě sílu a moc, tak jako ji nemají dobré věci stojící mimo viditelný svět. Ale přesto svítila a kolem ní se vznášely drobné jiskřičky.

Oštěp vnikl ženě mezi nohy a ta se zachvěla ve smrtelné křeči. Alaendel se usmál. Představoval si to kdysi jinak, ale její tělo dostal stejně. Oštěp vnikl hlouběji do těla a vyrazil ven břichem. Dětský pláč nebylo slyšet. Pak Alaendel odhrnul ještě žijící Finole z obličeje černé vlasy a plivl jí do tváře.

Hvězda zhasla.

Spáleništěm, které kdysi bylo městem Alzarem, se náhle rozezněla táhlá píseň:

*Elfové směle na nepřítele*
*se vrhněte.*
*Ať to skřety skolí, ať je to bolí,*
*tak je bodněte.*

Alaendel procitl. Včera vypil na oslavu vítězství hodně piva a skřetí kořalky, ale takový sen se mu po alkoholu ještě nikdy nezdál. Jednooký poutník s dvěma havrany na ramenou se tyčil v závratné výši nad ním. "Vykonal jsi, co se od tebe žádalo," řekla postava Alaendelovi. "Ásové ti to nezapomenou. Pohleď, tví nepřátelé spí. Co ti nyní brání jim všem podřezat krk?"

"Odin," vykoktal Alaendel překvapeně, "nejvyšší z Ásů. Tak bohové jsou tedy přece jenom něčím jiným, než pohádkou..." Nemohl tomu uvěřit, ale bylo to příliš živé, než aby to mohl být sen.

"Hlupáku," pravil muž, "cožpak nechápeš, že vždy je něco za věcmi, za celým vaším světem? Kouzla, magie a čáry. Cožpak by to někdy mohlo být jinak? Záleží jenom na tom, jak je které kouzlo silné a jak působí. Nejmocnější magii nedokážeš ani postřehnout a považuješ ji za svou vlastní vůli. Ale dost zbytečných řečí! Pobij spící skřety, vždyť jsou to přece odvěcí nepřátelé Ásů i elfů."

"Ale vždyť nyní jsou přece naopak našimi spojenci proti lidem, kterých je všude plno. Bojovali se mnou v jednom šiku. Nemohu přece vztáhnout ruku na své spolubojovníky, to by byla vražda."

"Ano, ale co na tom? Já sám přece spáchal první vraždu ve světě a kdo by se za to mě, Odina, odvážil dnes kárat? S tebou je, Alaendele, ta potíž, že nevidíš za věci. Nechápeš, že celý svět je jen hrací deskou někoho jiného. Proč myslíš, že muselo tolik lidí zahynout? O Finolu se vůbec nejednalo. Víš ale, že každého muže padlého v boji odvedou mé valkýry do Valhaly a pak ti všichni budou bojovat na naší straně proti Súrtovým obrům a dalším nepřátelům bohů. Myslel sis, že jsou to jen výmysly a prázdné řeči? Nevíš, co se praví ve Vědmině písni:

*Ale bude jich dost*
*ve Valhale dlít*
*až přijde Vlk?*

Proto musí co nejvíc lidí zahynout zbraní, vždyť Bitva bitev se blíží. Pobij bídné skřety, synu Alfheimu! Jací jsou to dnes bojovníci, opilí, bez vlastní síly, ochotní pro placku z ječmene bojovat v jednom šiku s elfem. Nezaslouží si žádný soucit, jen pohrdání a zradu.

Teď nastal náš čas. Proč máme čekat na to, až vlk Fenris přehryže pouta, či náš zrádný bratr Loki zláme okovy? Nač čekat, až do Midgardu vstoupí Súrtovi obři a strašliví Jotuňané? Poučili jsme se z legend a protože je známe, nedovolíme, aby se předpovědi se špatným koncem vyplnily. Nenecháme náš skrytý svět padnout, snová říše Faerie nesmí zahynout. Šedý stín hrozí roztáhnout svá křídla na celou zem a je ještě strašlivější než sebevětší moře krve. Bohové přísahali, že tomu zabrání, i kdyby k tomu měli sami použít zločin a temná kouzla:

*Slova naše*
*nazpět vzít nelze,*
*přísaha potrvá*
*po věky věků.*

Synu Alfheimu, cožpak můžeš vůbec kdy chápat úradky vznešených Ásů? Ani se o to nepokoušej. Jsi jen loutkou v boji sil mocnějších, než si dovedeš vůbec představit. Proto pobij skřety a věz: Ragnarok se přiblížil, ale nakonec snad nebude Pádem bohů. I tvojí zásluhou možná Poslední bitvu vyhrajeme my!"

*ilustrace Karel Zeman*

# Hlava je hlava

## Karel Max

Na dvorku před krčmou je rušno. Po horkém letním dni přišel vlahý večer a nejeden člověk se rozhodl spláchnout horký vzduch v hrdle studeným pivem. Hostinský vytáhl těžké dubové stoly a židle z dusné místnosti na dvůr, kde je díky slabému vánku od moře mnohem příjemněji. Lampičky na stolech vrhají s přibývající tmou delší a bizarnější stíny a spolu s pěnivým mokem rozsvěcují stále jasnější světýlka v očích hostů.

Vrata vedoucí ze dvora na ulici jsou dokořán. Dnes večer má totiž přijet dostavník z Limu, který zde zůstává přes noc a ráno se vrací zpátky do města ve vnitrozemí. Hospoda mu vlastně vděčí za svou oblíbenost (a také jméno - nikdo jí totiž neřekne jinak než Dostavník), protože občas přiveze docela zajímavé lidi a to láká zvědavce. Před třemi lety dokonce přijel elf! Ubytoval se v Dostavníku, ale ráno byl fuč, zůstal po něm jen zlaťák spropitného na stole. Hostinský měl potom dlouho problémy s policií, ale dostal se z toho.

Koneckonců, je to jedna z nejslušnějších krčem v Andiru. Žádná nebezpečná námořnická putyka v přístavišti, ani hostinec v kupecké čtvrti, kam vás nepustí, pokud máte zablácené boty. Zisky jsou vysoké, ať už z piva, jídla nebo noclehů, které nejsou zrovna levné, ale po celodenním kodrcání z Limu do Andiru se už většinou nikomu nechce hledat levnější.

Hospodský Brach točí pivo a poočku sleduje, jestli někdo neodchází bez placení. Ve vratech se objevuje další zákazník. Pomalým krokem jde k prázdnému stolu a sedá si. Je oděn v obyčejných měšťanských šatech jako většina ostatních hostů, ale Brachovi se na něm cosi nezdá. Připadá mu jaksi jiný, avšak nedovede říct v čem. Co však ví určitě je to, že nepřišel "jen tak na pivo" ani ze zvědavosti. Ten tady je kvůli něčemu jinému, říká si Brach, když kráčí k jeho stolu.

"Budete si přát?" usmívá se na neznámého.

"Vín... pivo," ozývá se tichá odpověď.

"Za chvilku tady bude," ujišťuje ho Brach a kolébá se pryč.

Tak jsem se nemýlil, pán bude patrně z nějaké vyšší společnosti, když je zvyklej na víno, uvažuje hostinský. No uvidíme, koho to dneska přivezou, měli by tu být každou chvíli.

Na dvorek vchází další host. Děda s plnovousem a smějícíma se očima, jež prozrazují, že nějaké to pivečko už dneska asi měl. Šaty obyčejné, trošku ošuntělé, opírá se o krátkou hůlku. Přichází k nejbližšímu stolu, zlehka se ho přidrží levou rukou, zvedá hůlku a hlasitě zdraví: "Dobrý večír vespolek!"

"Sedněte si k nám, dědo," volá na něj trojice rozjařených studentů.

"Už jdu, hoši!" odpovídá potěšeně stařec a belhá se k nim, přičemž si veselýma očima prohlíží všechny návštěvníky.

Člověk by řekl, že je to štamgast, prohlíží si Brach dalšího nového hosta, ale jaktěživ jsem ho tady neviděl. No, aspoň není tak podivný jako tamten samotář. Ale co, hlavně, že oba pijou pivo.

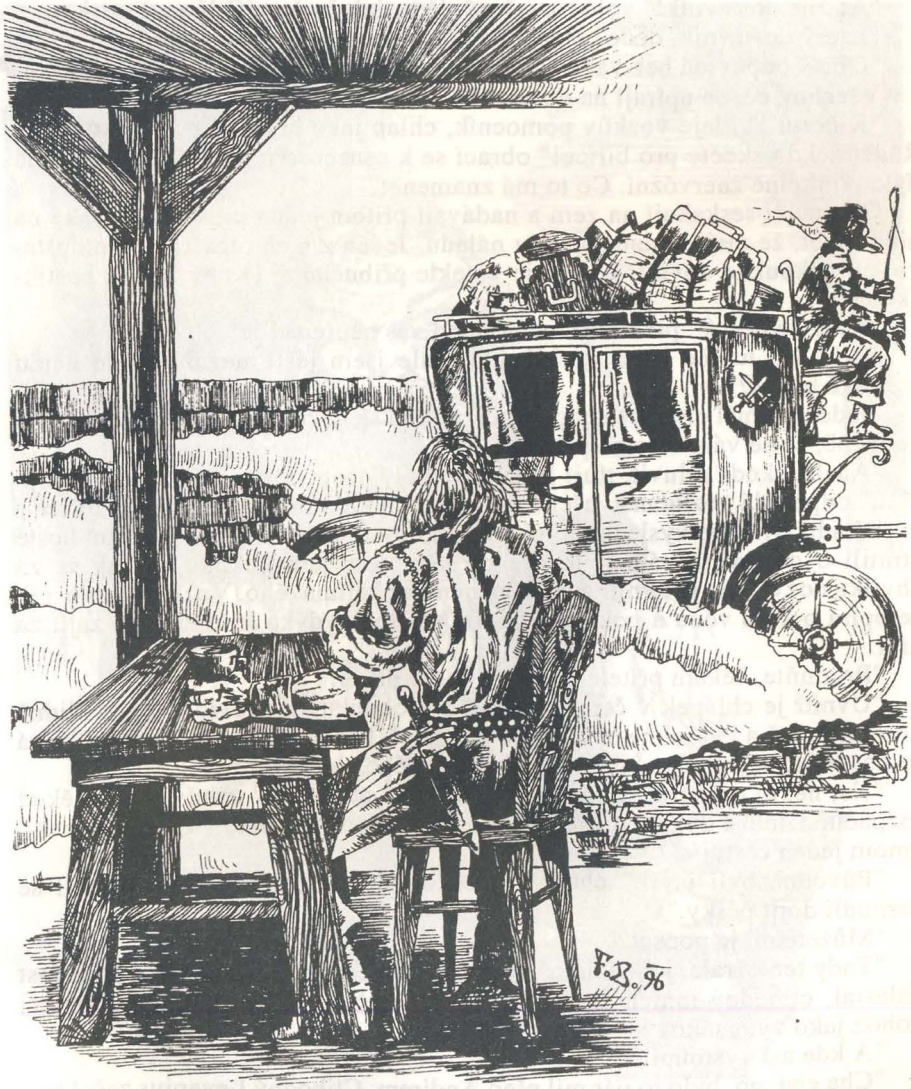
Onen podivný samotář mezitím usrkává ze své dávky pěnivého moku a znovu si pozorně všímá všech hostů. Všichni vypadají přirozeně - ani jeden nebudí zdání, že je od policie. To by znamenalo, že Hlava o akci neví, což by bylo ovšem podivné. Vždyť i šéf říkal, že tu asi bude pozorovatel, protože Hlava něco tuší. Jen pozorovatel, k narušení by mělo dojít až později. A kdyby náhodou už teď, tak sem šéf poslal právě mě, Dlouhou dýku, což znamená, že to bude pouze pokus o narušení. 'Vyzvednout Alchymistu a ztratit se, to je vše. Průvodce Alchymisty vyvolá rozruch a odvede pozornost zvědavců, ty a Alchymista přijdete okamžitě ke mně, protože máme málo času,' zní Dlouhé dýce v uších šéfova slova, zatímco v ústech převaluje hořký mok, který by s chutí vyplivl, nemít v sobě špetku slušnosti.

Hlava je mazaný a má schopné lidi, takže pozorovatel tu určitě bude, ale vem ho čert, na mě si nepřijde. Říkají mu Hlava, celkem výstižné, i když to vzniklo z toho, že to je nejcennější hlava na šéfově seznamu. Prý je to půlelf, ale to mu nikdo nedokáže, ačkoli by to byl nejjednodušší způsob, jak se ho zbavit. Zdejší není, to je jisté, ale odkud před deseti lety přišel, to ví jenom ti zazobaní kupci, kteří ho sem dostali. Ti zazobaní kupci, kterým tenkrát začaly váznout obchody, protože Andir se stal nejnebezpečnějším městem v celé zemi. Král byl daleko a andirské kupce měl u zadnice, tak jim nezbylo nic jiného, než pustit žilou svým měšcům a nechat vybudovat novou schopnou policii, což byl úkol zdánlivě téměř nemožný, ale Hlava to dokázal. Do dvou let zlikvidoval všechny špičky andirského podsvětí kromě šéfa, se kterým od té doby vede tichou válku. Vlastně ho drží na uzdě - za celých osm let se podařily pouze dvě významnější akce, všechny ostatní Hlava odhalil. Uvidíme, jak si poradí s Alchymistou.

Podivný chlápek, ten Alchymista, ale bude asi dobrej, když si od něj šéf tolik slibuje. Dělal dokonce u dvora, než ho vyhodili pro nekázeň. Prý trochu moc chlastal, ale říká se, že v tom spíš měl prsty králův vrchní laboratorník, který měl strach, že bude Alchymista lepší než on. Lidi se přece nevyhazujou kvůli tomu, že se občas ožerou, to by museli vyhodit i pana krále.

"Hej, ty! Co tam sedíš tak sám," ozývá se od nedalekého stolu, kde popíjí nedávno příchozí děda se třemi mladíky. "Posaď se k nám, necháme tě napít," zpívá stařík známou odrhovačku a kyne Dlouhé dýce rukou, směje se přitom od ucha k uchu.

"Ne, díky," zavrtí hlavou člen podsvětí a pokouší se o úsměv. Já už raději pít nebudu, pomyslí si v duchu a polkne další hlt nesnesitelného nápoje. Už aby tu byli. Už abychom byli u šéfa, ten má na uvítání Alchymisty určitě připraveno dobré víno. A co teprve, jestli se akce povede, to možná otevře nějakou tu láhev z nejlepších ročníků. Bude to ale chtít kus štěstí, Hlava je pořádně nepříjemný protivník. Zítra touhle dobou už půjde do tuhého.



Dlouhou dýku vytrhuje z úvah až hluk blížícího se dostavníku. No konečně, zajásá a ujišťuje se, že nástroj, podle kterého dostal svou přezdívku, je na svém místě. Snad nebudou žádné zbytečné problémy.

"Ať žije dostavník!" volá rozjařený děda, když vůz vjíždí na dvorek.

"Který dostavník, dědo? Hospoda nebo vůz?" ptá se ho soused.

"Oba!" odpovídá bez váhání stařík a přihýbá si piva.

Všechny oči se upírají na dostavník. Vozka zastavuje unavené koně.

"K čertu !" kleje vozkův pomocník, chlap jako hora. "Co tak okouníte? Radši někdo skočte pro bičice!" obrací se k osazenstvu stolů, načež Dlouhá dýka viditelně znervózní. Co to má znamenat?

Oba muži seskakují na zem a nadávají přitom jeden přes druhého. Je na nich vidět, že mají hodně špatnou náladu. Jeden z nich otevírá dveře dostavníku, nakoukne dovnitř a zase je vztekle přibuchuje. Druhý míří k hostinskému.

"Stalo se něco?" ptá se krčmář. "Snad vás nepřepadli?"

"Pch! Na lupiče jsme zvyklí, ale tohle jsem ještě nezažil! Kde najdu městské bičice?"

"Jeden by měl chodit tady po ulici, pokud se někde nefláká. Řeknete nám konečně, co se vám vlastně přihodilo?"

"Ááále, škoda mluvit, tfuj! Pozvracel celý dostavník, spratek jeden ožralá...," odpovídá vozka nakvašeně a s hlasitým klením odchází hledat bičice.

Dlouhá dýka po vyslechnutí této rozmluvy značně znejistěl. Ostatní hosté ztratili o dostavník zájem, jenom po něm sem tam pokukují, však se za chvilku dozví, kdo je uvnitř a co je na něm tak zajímavého. Vozkův pomocník se opírá o kolo vozu a pokuřuje doutník. Dlouhá dýka se rozhodne zajít za ním.

"Promiňte, čekám přítele a nevím, jestli přijel."

"Uvnitř je chlápek v černým plášti a klobouku," odpovídá naoko klidně obrovitý muž a vyfoukne dým. "Ale je namol. Říkáte, že je to váš přítel?" ptá se posměšně a je vidět, jakou má na dotyčného zlost.

"Ne, ne, to určitě ne, to by si... Ned nikdy neoblékl," usmívá se poněkud rozpačitě Dlouhá dýka. "A kromě toho vůbec nepije. Ale to v Limu nastoupil jenom jeden cestující?"

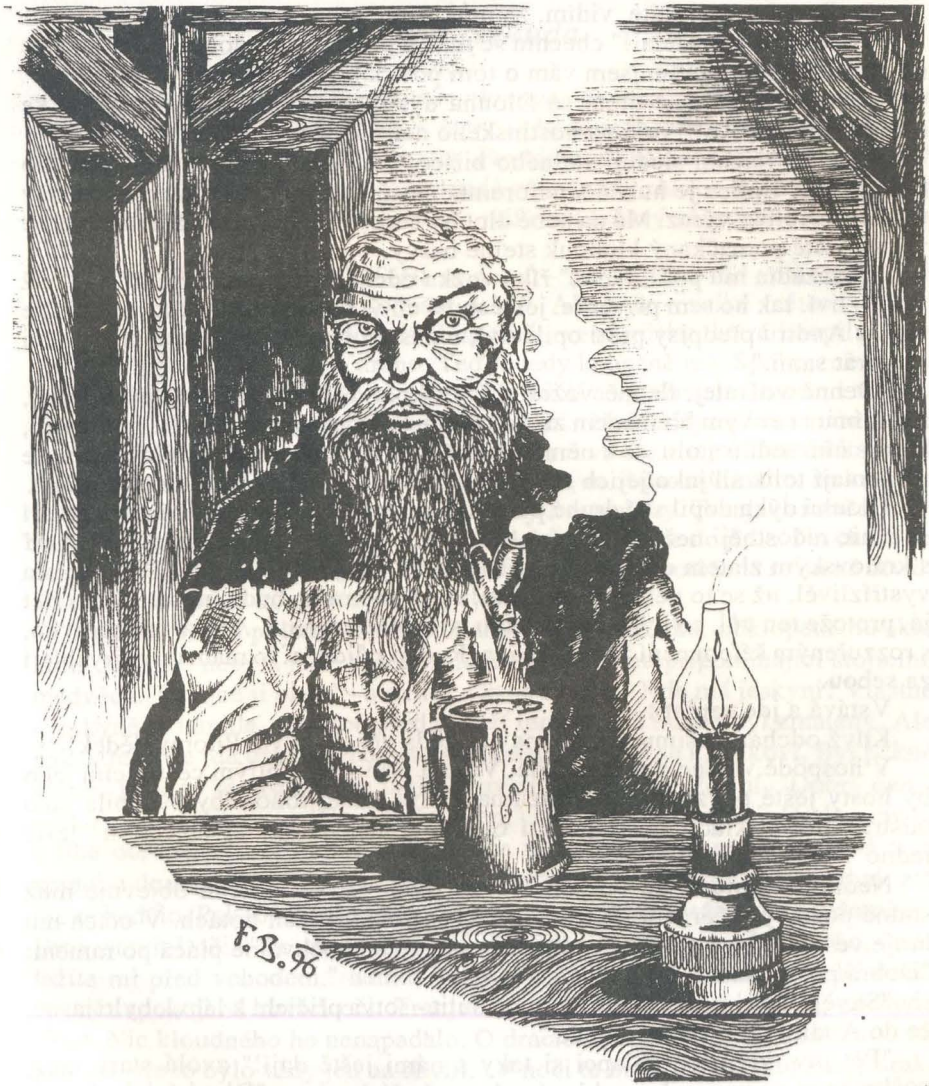
"Původně byli čtyři," chechtá se škodolibě pomocník, "ale ostatní se rozhodli dojít pěšky."

"Můžete mi je popsat?"

"Tady ten ožrala, jeho kámoš, který byl oblečený skoro stejně a taky dost chlastal, ctihodný mnich Levapius a potom chlápek, co měl skoro stejnej vohoz jako vy, s takovým hlubokým hlasem."

"A kde asi vystoupili?"

"Cha chá, no, bylo to pár mil před Andirem. Ctihodný Levapius začal brát nadarmo jména boží, tak jsme zastavili. Kámoš toho ožraly už byl pryč - i když měl taky dost v sobě, asi mu došlo, že jim to jen tak nedarujem. Levapius nadával, jako by ani nebyl mnich, a říkal, že radši půjde pěšky, a ten s tím hlubokým hlasem byl nějakej pobledlej. Že prej se mu už do Andiru ani


F.B.96

nechce a rázoval si to dost rychle zpátky směrem k Limu. Ani se jim nedivím, já bych uvnitř taky dál neseděl. Cožpak, tomu čtvrtému to bylo jedno, ten o sobě nevěděl. Hovado, takhle se ožrat."

"Podle toho, co říkáte, vidím, že můj přítel ani nenastoupil..."

"To teda dobře udělal!" chechtá se muž a potáhne si z doutníku. "I vy jste nějak poblednul, jenom jsem vám o tom povídal. Ááá, bičic už je tady!"

"No, raději půjdu," otočí se Dlouhá dýka a zdrceně odchází zpátky ke svému stolu. "Pivo!" volá na hostinského než usedne.

Mezitím všichni sledují statného bičice, jak vynáší z dostavníku zpitého cestujícího. Opilec je hubené, neforemné postavy a ve tváři má pro svůj stav typický přiblblý výraz. Má na sobě dlouhý černý plášť a černé šaty, bičic nese v ruce ještě pomačkaný klobouk stejné barvy.

"Zavazadla mu pohlídáme," říká vozka odcházejícímu strážníkovi. "A až vystřízliví, tak ho sem přiveďte, ještě musí umýt dostavník. Zaplaťpánbuh, že mají v Andiru předpisy proti opilectví, u nás v Limu bychom se o něj museli postarat sami."

"Denně vožralej, denně vožralej," vyskočí děda ze židle a zpívá bičici, mizícímu i se svým břemenem za vraty, starou lidovou písničku. Tři studenti, kteří s ním sedí u stolu, se k němu okamžitě přidávají, ale je na nich vidět, že už nemají tolik sil jako jejich starý kamarád, a tak popěvek za chvíli utichá.

Dlouhá dýka dopil své druhé pivo. Už mu nepřipadá tak hořké, ale netváří se o nic radostněji než při prvním. Celá akce je v trapu! Šéf bude zuřit! Loď s královským zlatem odplouvá pozítří ráno a i kdyby do té doby Alchymista vystřízlivěl, už se to nestihne. K čertu! A ke všemu to budu muset šéfovi říct já, protože ten vůl, co byl v dostavníku, si klidně zdrhnul. Ani se mu nedivím, s rozzuřeným šéfem není žádná sranda. Raději půjdu, ať to mám co nejrychleji za sebou.

Vstává a jde zaplatit.

Když odchází, všimne si, jak na něj děda vesele kývá. Pitomý dědek!

V hospodě vládne dobrá nálada. Veselá příhoda s opilým cestujícím jako by hosty ještě povzbudila v konzumaci piva místo toho, aby působila jako odstrašující příklad. Stařík pobízí ospalé studenty, aby si objednali "ještě jedno".

Nedlouho potom, co odešel Dlouhá dýka, se ve vratech objevuje muž statné postavy v černém plášti a vysokých zablácených botách. V očích mu hraje veselý výraz. Sedá si vedle dědy, který ho pochvalně plácá po rameni: "Dobrá práce! Jak to šlo?"

"Skvěle, ani jsem ho nemusel moc nutit - sotva přičichl k láhvi, bylo jasné, že do Andiru střízlivý nedojede."

"Pět piv, krčmáři, chlapci si taky s námi ještě dají!" zvolá starý muž, poškrábe se ve vousech a nakloní se k nově příchozímu: "Dlouhá dýka byl na tom tak zle, že mu i pivo zachutnalo."

Muž v plášti se usměje: "Nic naplat, ty jsi prostě Hlava!"

*ilustrace Filip Bečvář*

# Tranjeeovy příhody

## Ivan Nekuda

*Jsou různé příběhy, napínavé a krvavé, bouřící humorem a slovními hříčkami, smrtelně vážné, příběhy, které se hodí na čtení v autobuse a příběhy krásné, když si je čtete před spaním. Povídání o Tranjeeově světě je přesně takové. Je to svět podobající se zahradě při západu slunce, svět dobrých lidí a příjemných věcí. Ale stejně jako ten náš není takový vždycky.*

Skřítek Tranjee spěchal. Těšil se domů - neměl totiž rád velká a hlučná města. A tohle mělo skoro šedesát domů. Ale zase - velké město - dobré obchody. Tranjee zálibně pomyslel na tři červené misky, které koupil. Už je dlouho chtěl - ale v zimě je draho. Teď je tedy konečně má. Spokojeně přidal do kroku. Už to neměl daleko - jen přejde údolí a vyběhne na kopec, kterému říkal Fagi. V jeho jazyce to znamenalo strážní věž. Někdy měl opravdu pocit, že kopec hlídá jeho domov - prostornou jeskyni ve skále u jezírka obklopenou na míle a míle hlubokými lesy, prosvětlenými jen občas mýtinami, na kterých v létě kvetlo nespočet květin a zrály jahody a ostružiny. Tranjee si uvědomil, že má hlad. Zastavil se, vytáhl z torny chleba a pustil se do jídla. Na chvíli se posadil a vytáhl z torny misky. Rozložil je do trávy, a potěšeně se na ně díval. Po chvíli je znovu opatrně uložil, a vydal se na cestu.

Bylo chvíli po poledni, když sbíhal svahem k jezírku, obklopenému skalami. Jeskyně nebyla ještě vidět, byla zakryta skálou připomínající stojícího medvěda. Tranjee ji oběhl - a strnul. Co se to děje? Kde má jeskyni? Vlastně - jeskyně je tamhle, ale proč před ní leží ten drak? Tranjee byl zmatený. Ale pak si řekl, že jde určitě jen o nedorozumění, a vydal se k drakovi. Byl pěkně velký, Tranjee se proti němu takřka ztrácel, a zdálo se, že spí. "Dobrý den," řekl Tranjee. Nic se nedělo. "Dobrý den," řekl o něco hlasitěji. Drak pomalu a líně otevřel oči. "Promiňte, ale ležíte mi před vchodem do jeskyně a já nemohu domů," řekl Tranjee. Drak opět zavřel oči. Tranjee chvíli čekal, ale nic se nedělo. Pak to zkusil znovu: "Byl byste tak laskav, rád bych šel domů..." Drak otevřel oči: "To přece není má záležitost," odzívl na Tranjeeho. "Ale ležíte mi před vchodem," namítl Tranjee. "Líbí se mi tu," odpověděl drak. A opět spokojeně zavřel oči. Tranjee si sedl opodál, a přemýšlel, co bude dělat. Nic kloudného ho nenapadalo. O dracích sice slyšel a s několika se už i setkal, ale to bylo vždy jen na chvíli. "V noci tu bude zima," zívl náhle drak. "Seženu vám dříví a vy mě pustíte domů, ano?" zaradoval se Tranjee. "Hned to bude!" Rozběhl se do lesa a stahoval dříví kus před draka. Za chvíli ho natahal pěknou hromadu. "Samé chroští," ohodnotil to drak, "to nic nevydrží.

To chce pořádné kmeny." "Nemám sekeru," namítl Tranjee. "Tak si ji někde půjč," uchechtl se drak. Tranjee si povzdechl, otočil se a dal se na cestu. Neměl to naštěstí daleko a za hodinku už klepal na dveře trpaslíka Czornyho. Czorny byl velice starý a živil se výrobou zbraní. Pustil Tranjeeho dovnitř, a posadil se: "Co potřebuješ, Tranjee?" zeptal se. "Sekeru na dřevo." řekl Tranjee. "To nevedu," zavrtěl hlavou trpaslík, "ani žádnou nemám. Kdybys chtěl dvouhlavou válečnou..." ukázal na stěnu za sebou. "Ale ty jsou na dřevo těžké a nepohodlné." Tranjee si povzdechl: "Nevadí, co se dá dělat. Co třeba támhletu?" Trpaslík sundal sekeru ze stěny a podal ji Tranjeemu: "Je opravdu pěkná. Čím zaplatíš?" V Tranjeem se zastavilo srdce: "Já... já... jenom na den..." Trpaslík mlčel. "Já ji opravdu dnes potřebuji... prosím..." Trpaslík pokýval hlavou: "Tak si ji půjč. Ale do týdne ji vrátíš!" uzavřel rozhovor.

Tranjee nasekal velikou hromadu dříví, pěkné kmeny. Byl na sebe docela pyšný. "Tak, a hotovo. Pustil bys mě teď domů?" "Proč?" zeptal se drak. "Vždyť jsem ti nasekal tolik dříví," zoufale zvolal Tranjee. "A nutil jsem tě k tomu? To byla jen tvá vůle. A já ti nic neslíbil." odsekl drak. Tranjee byl zoufalý. Šel k torně a vyndal misky. Jednu po druhé postavil před draka: "Prosím tě, pusť mě domů. Dám ti za to tyhle misky. Já opravdu potřebuju domů!" "To je tvá záležitost, ne má," odpověděl drak. "A nějaké misky...," pohrdlivě je shrnul ocasem. Misky praskly a rozpadly se. Tranjeemu se zalily oči slzami. Pak se obrátil, došel si pro sekeru, a vrátil se zpátky k drakovi. Zdvihl sekeru nad hlavu a udeřil s ní do drakova těla. "Co to děláš?" zavyl drak bolestí. Tranjee pokrčil rameny: "A nemyslíš, že je to moje věc? Jdu prostě domů!" A zdvihl sekeru k další ráně.

* * *

Tranjee a čaroděj Izar seděli ve stínu staré sosny u Izarovy chatrče a povídali si. Bylo horké, líné odpoledne, a jejich rozhovor byl podobně malátný a líný, ale byli rádi spolu, a tak byli spokojeni. "Krásný den," řekl Izar. "Trochu dusný," zamumlal Tranjee. "Stejně je to pro mně nejkrásnější den v roce. Před mnoha lety jsem se v tento den narodil," vysvětlil mu Izar. "Ty máš narozeniny? Proč jsi nic neřekl? Přinesl bych ti dárek!" zvolal udiveně Tranjee. "Ale Tranjee," usmál se starý čaroděj vlídně, "největší dar je pro mě tvoje přátelství." Pak se lišácky usmál a dodal: "Ale kdybys teď náhodou zašel do chalupy, vzal tam misku a nasbíral mi ji plnou ostružin, taky bych nebyl proti."

* * *

Tranjee se toulal po lese. Měl takové procházky rád, rád se díval na stromy, trávu a vůbec. Měl radost, že fouká mírný větřík, měl radost z toho,

že pálí slunce. Bezcílně spokojeně bloumal lesem, až došel k brlohu medvěda Brogieho. Medvěd byl zalezlý a spal. Tranjee to nechápal. Takový krásný den, a on spí! Opravdu to nechápal. Odešel od medvěda zpátky do lesa na procházku, ale klidný nebyl. Za chvíli se k Brogiemu vrátil a strčil do něho: "Brogie, vstávej! Je překrásně, pojď se podívat!" Medvěd jen cosi nesrozumitelně zabručel. Tranjee do něj strčil znovu: "Brogie, ty prospíš nejkrásnější chvíle života! Vstávej!" Medvěd znovu zabručel a otevřel oči: "Co děláš rámus, Tranjee? Já vím, že je krásně." "Ale spíš!" "No ano," odpověděl rozvážně medvěd, "venku je opravdu krásně. Ale v mých snech je ještě krásněji, víš?" A medvěd Brogie se převalil na druhý bok a zase spokojeně usnul.

* * *

Tranjee byl na návštěvě u čaroděje Izara. Seděli v horkém letním odpoledni ve stínu jeho chatrče, pili čaj a pozorovali mýtinu. "Máš tu krásné bydlení," pochválil Tranjee výhled. "Jde to," souhlasil čaroděj. "Víš, co mám v létě nejraději, Tranjee? Každé ráno si nasbírám malou misku jahod. To je lahoda! A pak se celý den těším, jak si druhý den ráno nasbírám další." "Asi jich tu roste málo, ne?" usoudil Tranjee. "Ne, je jich tu všude plno," odpověděl čaroděj. "Tak proč si jich nenasbíráš víc? Nebo kdykoli máš chuť?" zeptal se nechápavě Tranjee. Čaroděj se usmál: "A na co bych se potom celý den těšil?"

* * *

Tranjee něco hledal. Nebo spíš očekával. Měl už dlouho pocit, jako by se mělo něco stát. Možná má někoho potkat... Tranjee nevěděl, co, ale něco velmi důležitého mu chybělo. Neustálý neklid ho hnal z místa na místo, a nikde nic. Když byl doma, měl pocit, jako by se něco důležitého dělo za jeho dveřmi, vybíhal ven a rozhlížel se. Třeba v lese? Hodiny bloumal mezi stromy a pak ho cosi táhlo zpět k domovu. Šel domů a hledal nějaký tajuplný vzkaz, pln naděje se díval, jestli něco neleží na stole. Stůl byl prázdný, mlčel les i mýtiny. Jeho přátelé se věnovali všední práci. Tranjeeho nic nebavilo. Co chvíli se zastavil a jeho duch bloudil bůhví kde. Neochotně se vracel k práci, za chvíli jí zase nechal a naslouchal tomu tesknému volání, co neustávalo a ozývalo se odevšad. Nakonec šel Tranjee spát, ale převaloval se a co chvíli se budil. Vstal tedy, otevřel dveře a díval se do tmy. Na obloze chladně svítily hvězdy. Jsou to ony, kdo ho volají? Ne, hvězdy to nejsou. Co tedy vlastně? Tranjee smutně pokrčil rameny, povzdychl si a zavřel dveře. Musí jít spát, ráno má spoustu práce.

* * *

Byla překrásná zima. Všude leželo po pás sněhu, bílého, lehkého, a lesknoucího se v paprscích slunce jako démanty. Celá krajina potichu přemýšlela a čekala na jaro. Tranjee se ve svém domově chystal na cestu přes údolí. Dnes bude noc slunovratu a sejde se se svými přáteli, medvědem Brogiem, trpaslíkem Czornym a čarodějem Izarem. Loni slavili noc slunovratu u něj, letos je pozval Izar. Tranjee si připravil ošatku a nakladl na ni ořechy, jablka a sušené ovoce. Nemůže přece přijít k Izarovi s prázdnýma rukama. Vyšel do večerního soumraku, zavřel dveře a spěchal přes údolí. Už z dálky zahlédl světlo v Izarově chatrči a v duchu viděl Izara a ostatní, jak na něj čekají. Konečně dorazil k cíli, zaklepal a vešel. "Dobrý večer," pozdravil. "Dobrý večer, Tranjee," odpověděli mu Brogie, Czorny a Izar. "Pojď k nám, už tě čekáme." Tranjee položil na stůl ošatku a posadil se k ostatním. "Jsme všichni, můžeme povečeřet," oznámil Izar a rozdal každému misku s kaší a medem. A pak jedli a povídali si, co se ten rok stalo a co by rádi dělali příští rok, vzpomínali na řadu svých známých, vyprávěli si různé historky, které se staly nebo o kterých slyšeli. A o půlnoci všichni čtyři vstali, a vyšli ven se podívat na hvězdy. "Je pravda, Izare, že hvězdy visí na železné desce?" zeptal se medvěd Brogie. "Nevím," odpověděl Izar, "je to možné. Ale jestli je to pravda, tak je to určitě velice pevná deska, protože na ní hvězdy visí odnepaměti." "Co kdyby praskla?" zeptal se trpaslík. "Řekl bych, že nemůže prasknout," usoudil čaroděj. "To už by se určitě totiž muselo někdy stát. A nikdo nic takového nepamatuje." Zmlkli a znovu pozorovali oblohu. "Izare?" zeptal se Tranjee. "Rád bych se tě na něco zeptal." Zaváhal a podíval se na starého čaroděje. Ten se jen povzbudivě usmál. "Víš, Izare, hledám něco, a nevím co. Mám pocit, že mě někdo volá, ale nevím kdo a odkud. Co se to děje? Jsem snad nemocný?" "Ne, Tranjee, nejsi nemocný," odpověděl pomalu čaroděj. "To co cítíš, tomu se říká touha." "Touha?" podivil se Tranjee. "Ano, touha," řekl čaroděj, "každý z nás po něčem touží - někdo po něčem určitém, někdo ani neví po čem, protože touha má mnoho tváří, Je nekonečná, nezná prostor ani čas. Neutečeš před ní, ať poputuješ kamkoliv. Sahá do tvé minulosti, je právě teď s tebou, a dívá se do budoucnosti. Znám ten neurčitý smutek, Tranjee, sám se někdy v noci probouzím a nevím proč. Jedno ti ale, Tranjee, řeknu - je to znamení, že žiješ. A dokud budeš žít, bude tě touha, a občas i její sestřička naděje, provázet, ať budeš kdekoli a budeš dělat cokoli. Tak je to, Tranjee," dokončil starý čaroděj a znovu se zamyšleně zadíval na hvězdy.

Ještě pěknou chvíli se na ně všichni čtyři beze slova dívali, než jim začala být zima a vrátili se zpět do chatrče. Ale ten pohled si nesli s sebou.

* * *

Dech Draka

DRAČÍ DOUPĚ

Z. Gofroj, V.Skopal, J. Vítoslavský

# Halanský hřbitov

jeskyně DrD

# Halanský hřbitov

**Informace o světě**

Děj našeho příběhu se odehrává na území státu Sedmizemí, na ostrově Ryba. Je to stát zvláštní, protože se na jeho území mísí všechny rasy. Každá rasa má na ostrově většinové zastoupení v alespoň jednom městě a několika osadách. Nejblíže od města-vesnice Hollow-Halan (dále jen H-H) je na severovýchod lidská osada Brod (7 mil), na jih pak lidská osada Peněží - 7,5 míle. Na jihozápad pak trpasličí město Sansel Diuviel, 15 mil od H-H. Na jih od H-H se táhne pohoří Dračí hřbet. Z něho vytéká řeka Prudká a míří přímo na sever k Brodu. Její slepé rameno, Jazyční, protéká mezi H-H a odděluje tak vesnici a město. Vesnice Halan je daleko starší než město. Vypadá obyčejně, pár desítek chalup, okolo pole, atd... Město Hollow, ač mladší, je veliké (asi 13 000 duší, hlavně lidí). Jsou v něm 4 hospody, 2 knajpy, atd... Starosta se jmenuje Matuš, řečený Chládek. Spravuje město na radnici, spolu se 6 radními.

**Pozor!!! Dále už jen pro Pána jeskyně!!!**

1. Starosta má dceru Amálii. Ač je to kruťas a vypočítavý člověk (přesvědčení zmateně zlé), svou dceru má nadevšecko rád.

2. Jeden z radních je alchymista Bart. Ale pozor, ve městě to nikdo neví! Svým uměním zbohatl a stal se z něho zámožný občan. Touží po klidném a blahobytném životě, ale taky po penězích a po starostenském křesle. Je starším synem bývalého hrobníka z Halanu, ale už dlouho žije v Hollow.

3. Asi před čtyřmi měsíci se do H-H vrátil Moricel, kouzelník okouzlujícího vzhledu a špatné pověsti co se svádění počestných panen týče. A též mladší bratr alchymisty Barta, což ovšem ve městě taky nikdo netuší.

4. Moricel se začal živit praktickou magií, ale rovněž začal se svým zlozvykem (díky své charismě velmi úspěšně) a k bratrovi se (k jeho radosti) zatím nehlásil.

Pobouření ve městě vůči kouzelníkově osobě začalo pochopitelně vzrůstat, především u ctihodnějších občanů, kteří měli dcery v tom správném věku. Stížnosti na starostově stole se hromadily a starosta předstíral, že s tím v brzku něco udělá, ale v soukromí se uchichtával, protože to všem těm nafoukancům ze srdce přál. Ovšem v tom rozjaření jaksi pozapomněl, že sám má hezkou dceru.

5. Když ty dva starosta asi po měsíci přistihl ve vlastním domě, pochopitelně se rozzuřil. A jelikož bylo nablízku dost jeho po zuby ozbrojených strážných, podařilo se jim kouzelníka polapit a uvěznit. Hned druhý den zrána nechal starosta kouzelníka veřejně bičovat a vykleštit. Pak ho polomrtvého nechal vynést před bránu města, doufaje, že se nedožije zítřka.

6. Alchymistovi se bratra zželelo a spolu se svým nejvěrnějším sluhou ho v noci přenesl zpět do města, do svého domu. (Tehdy se v Hollow ještě na noc nezavíraly a nestrážily brány, protože to bylo nákladné a zbytečné.)

7. Po otci hrobníkovi zdědili bratři tajemství. Jejich otec našel ve starém pohřebním archivu podivnou útlou knihu, napsanou před mnoha lety jedním z uctívačů Kamenného boha (dnes už nic neříkající pojem). V knize byl také plánek jakéhosi labyrintu pod starým vesnickým hřbitovem. Sám hrobník byl příliš zbabělý, než aby se tam někdy vypravil, ale ne tak alchymista. Ten si tam zbudoval tajnou alchymistickou laboratoř, kde může nerušeně bádat. Úmyslně koupil ve městě právě ten dům, pod který ústila z labyrintu skrytá tajná chodba. Tou teď spolu se sluhou bratra odklidil z dosahu zvědavých očí a slídilů.

8. Další měsíc trvalo, než se kouzelník zotavil natolik, aby mohl začít osnovat strašlivou pomstu. Bratrovi pohrozil, že jestli mu nebude pomáhat, vrátí se a z bezpečné vzdálenosti prozradí jejich příbuzenský vztah, čímž mu zničí domov, pověst i kariéru a pravděpodobně z něj udělá štvance. Alchymistovi nezbylo než souhlasit.

**Vlastní zápletka**

Asi před měsícem se na starém halanském hřbitově začaly dít podivné věci. Mezi náhrobky začali tancovat kostlivci a všelicí jiní umrlci. Pravda, hřbitov se už vlastně nepoužíval, snad jen na občasné pochování žebráka, který neměl na zaplacení hřbitova městského. Nikdo tam taky většinou nechodil, protože se říkalo, že se na něm někdy ztrácejí lidé, a to i za dne. Vesničané to přisuzovali nečistým silám a měšťané se smáli a povídali něco o vesnických báchorkách.

Ale tentokrát se dělo viditelné zlo. Kostlivci noc co noc zacházeli dále od hřbitova a všemožně škodili. Starosta po poradě s radními nechal rozvěsit cedule, hlásající, že hledá dobrodruhy ku pomoci.

(Kostlivce samozřejmě neoživuje nikdo jiný, než Moricel, ale to nikdo netuší. Pokud se postavy spokojí jen s tím, že kostlivce vybijí a budou požadovat odměnu, starosta bude chtít počkat a v noci pošle někoho, aby se přesvědčil, zda dobrodruhové mluví pravdu. A ejhhle, kostlivci tam budou znova. Na hřbitově je nepoužitých mrtvol přece dost (Brát jako neomezené množství)).

**Poznámka - Veškerý text psaný kurzívou je určen družině. Zbytek je pro PJ. Jen na něm záleží, kolik družině prozradí a za jakých podmínek.**

Pro dobrodruhy:

*Přicestovali jste do města, jež zove Hollow. Přitáhly vás podivné zvěsti o příšerácích všelijakých, za nocí temných po hřbitově přilehlém tančících. Zabloudili jste jak jinak než do hostince a tam se začali vyptávat. Obyvatelé byli zpočátku zaražení, zamlklí a neochotní, jako by se báli o těch věcech jenom promluvit, ale s přibývajícím vínem v jejich žaludcích se nakonec rozvykládali, že na starém Halanském hřbitově straší, a někdo nakonec dokonce vytáhl zmuchlaný kus pergamenu, na němž stálo:*

Na vědomost odvážnému občanstvu všemu, jakož i cizincům, dobrodruhům a jiným odvážným hrdinům, se dává, že kdož se odváží vyčistit hřbitov halanský od kostlivců a jiných umrlců obtěžujících a zbaví město tej verbeže ďábelskej, slušného peníze od rady městskej sa mu dostane odměnou. Zájemci jakýkoliv nechť sa neprodleně na radnici u starosty Pána Matuša hlásijů.

*Na vaše otázky vám měšťané asi odpoví, ale určitě toho neví mnoho. Jsou to veskrze obyčejní lidé a strach jim nedovolí po setmění vystrčit nos ze stavení. Takže přátelé, co budete dělat?*

**Bestiář:**

**Bílá kobra**

| | |
|---|---|
| Životaschopnost: | 3 |
| Útočné číslo: | (+2 + 4/-1) = 6/-1 + zvl. (tlama) |
| | (+2 + 3) = 5 (ocas) |
| Obranné číslo: | (+5 + 2) = 7 |
| Odolnost: | 7 |
| Velikost: | B-C |
| Bojovnost: | 11 |
| Zranitelnost: | zvíře |
| Pohyblivost: | 15/plaz |
| Vytrvalost: | 16/plaz |
| Inteligence: | 7 |
| Přesvědčení: | zmatené zlo |
| Poklady: | 500/10 |
| Zkušenost: | 115 |

Bílá kobra je prastaré plemeno až sedm sáhů dlouhých, silně jedovatých hadů. Je to jeden z mála inteligentních plazů a pro své vlastnosti a dlouhověkost (Bílá kobra se dožívá mnoha set let) se často používá jako strážce pokladnic nebo relikvií. Kobra není moc chytrá, ale ovládá lidskou řeč. Je však hamižná, zlomyslná a zákeřná. Jsou známy případy, že pokousala i svého majitele, když si chtěl vzít něco z vlastního pokladu. Cizincům strážené věci rozhodně dobrovolně nevydá.

Zvláštní útok: Jed. Jedná se o hodně silný jed; nebezpečnost 6, síla 4-24/smrt. Kobra se dokáže vztyčit až do výše obličeje oběti a vstříknout jí jed do očí. Pokud se jí to podaří, (u nepřipraveného protivníka 75%, v ostatních případech dle situace asi 25%) je oběť nejen otrávená, ale, pokud útok přežije, i oslepena - past Odl~9~dočasná/trvalá slepota (dočasná slepota trvá 11-20 směn). Pokud postava uspěje v hodu proti pasti, je možno následky léčit kouzlem Uzdrav lehká poranění. Trvalou slepotu je možno léčit kouzlem Uzdrav těžká poranění.

**Kudlanka obří**

| | |
|---|---|
| Životaschopnost: | 3 + 1 |
| Útočné číslo: | (+2 + 4/+2) = 6/+2 + zvl. (paráty) |
| Obranné číslo: | (+2 + 3) = 5 |
| Odolnost: | 16 |
| Velikost: | B |
| Bojovnost: | 11 |
| Zranitelnost: | hmyz |
| Pohyblivost: | 3/hmyz |
| Vytrvalost: | 12/hmyz |
| Inteligence: | 0 |
| Poklady: | nic |
| Zkušenost | 70 |

Kudlanka obří vypadá jako kudlanka nábožná, jen je asi dva sáhy vysoká. Její paže jsou zakončeny paráty, podobnými zubatým mačetám, se kterými dovede mistrně a hlavně bleskově útočit. Kudlanka, podobě jako dávný tyranosaurus, dokáže spatřit jenom pohyblivý terč. Pokud se postavy přitisknou ke stěnám a znehybní, je téměř jisté (90%), že je kudlanka přehlédne.

Zvláštní útok: Schovaná ve stínu dokáže kudlanka dlouhé hodiny zcela nehybně číhat na kořist. Získává tak ve většině případů překvapení. (1-5 na 1k6) Jakmile se kořist přiblíží na dva sáhy a blíže, vymrští kudlanka své horní končetiny (past Obr~13~nic/polapení). V případě úspěchu si kořist přitáhne a začne ji požírat. Postava se může bránit pouze tehdy, měla-li před útokem v ruce jednoruční zbraň. Kudlanka ubere postavě v každém kole 1k6 životů. Postavy se silou větší než 13 se mohou pokusit vyprostit. Háží si proti pasti Sil~9~nic/vyproštění, přičemž každé kolo se nebezpečnost pasti zvyšuje o 1.

**Mínátón**

| | |
|---|---|
| Životaschopnost: | 15 |
| Útočné číslo: | (+7 + 2/-2) = 9/-2 (pěsti)<br>+7 + síla zbraně |
| Obranné číslo: | (+2 + 11) = 13 + štít (pokud ho má) |
| Velikost: | C |
| Bojovnost: | 12 nebo dle příkazu pána, pokud ještě žije |
| Zranitelnost: | B, C, D, I, J, L, M, N |
| Pohyblivost: | 16/magický tvor |
| Inteligence: | 3 |
| Přesvědčení: | neutrální |
| Poklady: | nic |
| Zkušenost: | 1455 |

Mínátón, někdy též přezdíván "syn bohyně války", je vlastně obří bronzový čtyřruký bojovník, oživený pomocí magie velmi vysokých úrovní. Slouží tupě svému pánovi a po celý jeho život plní jakékoliv jeho příkazy (je-li schopen je pochopit). Po kouzelníkově smrti končí většinou jako strážce jeho hrobky. Mínátón je skvělý bojovník a pokud zrovna netřímá v jedné z rukou štít, je schopen zaútočit až čtyřikrát za kolo (každou rukou jeden útok) a to (díky své nadlidské síle) jakoukoliv, dokonce i obouruční zbraní (postih -1), nebo třeba jen holými pěstmi.

**Zeughl**

| | |
|---|---|
| Životaschopnost: | 7 + 1 za každé chapadlo nad minimum navíc |
| Útočné číslo: | (+1+5) = 6 (chapadlo) |
| | (+3+7/-1) = 10/-1 (drcení) |
| | (+3+10) = 13 (úder) |
| Obranné číslo: | 1 (chapadlo na postavě) |
| | 5 (chapadlo v pohybu) |
| Odolnost: | 19 |
| Velikost: | C-E |
| Bojovnost: | 11 |
| Zranitelnost: | zvíře |
| Pohyblivost: | 7/plaz |
| Vytrvalost: | 21/plaz |
| Inteligence: | 0 |
| Poklady: | nic |
| Zkušenost: | 260 + 40 za každé zvětšení životaschopnosti o 1 |

Zeughl vypadá skoro jako zelená chobotnice. Jeho chapadla mimořádně účinně imitují popínavé, liánovité šlahouny, přičemž tělo je zcela skryto pod vrstvou odpadků. Zeughl totiž žije výhradně na skládkách a smetištích. Běžné jsou exempláře mající 11 až 20 chapadel (1k10 + 10), podle stáří a velikosti, ale na smetištích velkoměst prý občas někdo zahlédne i mnohem větší exempláře, možná i o velikosti domů.

Zeughl automaticky napadá všechno živé ve svém dosahu. Snaží se svou oběť uchopit dostatečným počtem chapadel (past Obr~7~nic/uchopení - pro každé chapadlo zvlášť) K účinnému uchopení oběti potřebuje zeughl pro postavu velikosti A - 3 chapadla, B - 5 chapadel, C - 7 chapadel, D - 11 chapadel, E - ??. Pokud se zeughlovi podaří potravu účinně uchopit, ve třech kolech si ji dopraví k ústům, kde ji pak rozpouští (každé kolo 1k3 životů za každou třídu velikosti zeughla od C počínaje). Postava, která je zeughlem účinně uchopena, je zcela omotána a nemůže se v žádném případě bránit, ani jednoruční zbraní (s výjimkou kouzel). Dokud zeughl neuchopí postavu účinně, tj. dostatečným počtem chapadel pro danou velikost, může se napadený

bránit libovolným způsobem. Zeughl, kterému jsou odťata všechna chapadla, umírá hladem. V opačném případě mu chapadla po čase zase dorostou. (Počet životů chapadla vypočteš, když životy nestvůry vydělíš počtem chapadel - zaokrouhluj dolů. Jestliže dané chapadlo přišlo o všechny životy, je odťaté.)

Zvláštní útok 1: Drcení. Pokud je postava účinně uchopena, zeughl se ji zároveň snaží rozmačkat. Toto drcení počítej v následujícím kole jako útok tvora s útočným číslem 10 a je to útok na nehybnou postavu. Postava nemůže útok opětovat ani jednoruční zbraní (s výjimkou kouzel).

Zvláštní útok 2: Úder. Jestliže zeughl, který účinně uchopil svou kořist a dopravuje ji k ústům, vycítí nebo má jiný důvod (kouzelník, atd.) se obávat, že kořist je pro něj stále nebezpečná (někdy také z pouhého rozmaru), zvedne ji svými chapadly do výše a vší silou s ní udeří o zem, aby ji omráčil. Tuto proceduru může podle potřeby zopakovat až třikrát za sebou (zranění takto utržená počítej jako stínová). Je to útok na nehybnou postavu s útočným číslem 13.

**Bart** - člověk theurg

| | |
|---|---|
| Úroveň: | 7 (45 životů) |
| Útočné číslo: | (+1 + 8/-1) = 9/-1 (kouzelná hůl) |
| | (+3 + 8/+1) = 12/+1 (kouzelný dlouhý luk) |
| Obranné číslo: | (+3 + 5) = 8 (zezadu +1) |
| Odolnost: | 15/+2 |
| Inteligence: | 13/+1 |
| Charisma: | 13/+1 |
| Přesvědčení: | zmatené dobro |
| Poklady: | váček s drahokamy v hodnotě 5000 zl |
| Kouz. poklady: | Sluneční prsten, prsten černé vodoměrky, kouzelná hůl (út. démon +4), kouzelný dlouhý luk (út. démon +3) |
| Zkušenost: | 750 |

Bart je člověk střední, atletické postavy a černých vlasů. Ač vypadá mladší, je mu už 42 let. Mimo již zmíněné předměty s sebou nosívá, když se cítí ohrožen, elementální hůl na 1 000 magů, svitky Ochrana před kouzly (20 magů), Ochrana před neviděnými, Ochrana před nemrtvými, Ochrana před živými, Ochrana před démony (15 magů), lektvary - antigravitační cloumák, mlhovina, obří síly, rudého kříže, bílé hvězdy, zmenšování, zvětšování, metamorfóza, pavoučí a 2 ks rychlost, ebenovou hůlku, dvě ohnivé hlíny a kostku štěstí. Má kouzelné šupinové brnění a na zádech elfí plášť a toulec s 10 šípy namočenými v kurare.

**Lektvar zvětšování - "Goliáš"**

| | |
|---|---|
| magenergie: | 7 magů |
| suroviny: | 20 zlatých |
| základ: | voda |
| trvání: | 3 směny |
| výroba: | 2 směny |

Po vypití tohoto lektvaru se postava zvětší o polovinu své původní velikosti, tj. její velikost vzroste o jednu třídu velikosti. Její bonus za sílu se zvýší o 1. O 1 se zvýší též její obranné číslo. O čtvrtinu se zvýší počet životů postavy (zaokrouhluj dolů.) Po uplynutí doby trvání všechny nabyté výhody (i počet životů - odečítej čtvrtinu od stávajícího, ne původního počtu) zmizí. Lektvar se dá kombinovat s jakýmkoliv jiným lektvarem, ale vypitím dalšího lektvaru Goliáš se účinky nenásobí, pouze o polovinu prodlužují. (třetí lektvar o polovinu poloviny, atd...)

**Svitek Ochrana před živými**

| | |
|---|---|
| magenergie: | 19 magů |
| suroviny: | 45 zlatých |
| základ: | pergamen |
| trvání: | 3 směny |
| výroba: | 10 kol |

Účinkuje jako jiné svitky **Ochrana před ...** V tomto případě skrz ochranný štít nemůže projít žádná živá, nemagická bytost (rozuměj humanoidi, savci, hmyz, nikoli gorgona, kostlivec,...).

**Hanke** - člověk šermíř

| | |
|---|---|
| Úroveň: | 9 (57 životů) |
| Útočné číslo: | (+2 + 1 + 2 + 9/0) = 13/0 (kouzelný široký meč)<br>(+2 +1 +2 +3/-1) = 7/-1 (tesák)<br>+ schopnosti šermíře na odpovídající úrovni |
| Obranné číslo: | (+1 + 1 + 1 + 8) = 11 |
| Odolnost: | 13/+1 |
| Inteligence: | 13/+1 |
| Charisma: | 15/+2 |
| Přesvědčení: | zmatené zlo |
| Poklady: | zlatý amulet na řetězu, 30 zlatých<br>a 14 stříbrných v měšci |
| Kouz. poklady: | kouzelný široký meč (út. démon +3), kouzelná rytířská zbroj (obr. démon +1), prsten knížete D'Raguly, pytel beztíže s osobními věcmi |
| Zkušenost: | 615 |

Hanke je vysoký, štíhlý blonďák, naprosto bezohledný žoldák a velice lstivý vyjednávač. Svou lstivost však nezakládá ani tak na inteligenci, jako spíš na zkušenostech. Je si vědom své průměrnosti a proto se do boje nehrne s horečnou zuřivostí, nýbrž s opatrnou vypočítavostí. Je zákeřný a rychlý jako blesk. Nechal se najmout Moricelem a tvoří jeho tělesnou stráž. Mimo jiné vlastní dva lektvary rudého kříže a čarovnou rtuť.

**Moricel** - člověk čaroděj

| | |
|---|---|
| Úroveň: | 12 (36 životů) |
| Útočné číslo: | (-1 + 1 + 4/-1) = 4/-1 (krátký meč) |
| | (+1 + 1 + 4/0) = 6/0 (kouzelná dýka) |
| Obranné číslo: | (+1 + 1 + 2) = 4 |
| Odolnost: | 10/0 |
| Inteligence: | 17/+3 |
| Charisma: | 17/+3 |
| Přesvědčení: | zákonné zlo |
| Poklady: | zlatá náušnice s briliantem (v uchu), váček se 7 zlatými a 11 stříbrnými, zlatý řetízek (váha 2 mince), zlatý prsten se smaragdem |
| Kouz. poklady: | kouzelná dýka (út. démon +2), kouzelné roucho (obr. démon +1), prsten knížete D'Raguly |
| Zkušenost: | 830 |

Moricel nemá přítele, protože pohrdá kočkami, havrany a jinou havětí. pohrdá také silou a zbraněmi, kromě své milované vrhací dýky. I svůj meč má spíše pro parádu, přestože s ním umí docela slušně zacházet. Ovládá tato kouzla: Beranidlo, Bílá střela, Černý blesk, Čtení myšlenek, Dubl, Dým, Dveřník, Hyperprostor, Hyperprostor II, Hypnóza, Levitace, Magický štít, Melenina krása, Metamorfóza, Modré blesky, Najdi předmět, Neslyšitelnost, Neviditelnost, Oheň, Ohnivá koule, Orxanův zámek, Oživ neživého, Přelož, Rychlost, Světlo, Ticho, Tma, Vodní dech, Zaklep, Zamkni, Zdvojení, Zlom kouzlo, Zmiz, Žluté blesky.

Moricel je subtilní, ale poměrně vysoký. Má hezkou souměrnou tvář s dívčími rysy a jeho havraní vlasy mu spadají až na ramena. Vypadá na první pohled nevinně a jeho příjemný alt opravdu dokáže chytnout za srdce. Kostlivce a zombie si drží v poslušnosti pomocí ghúla Asasomaparaxadise, což ho stojí daleko méně magů. Přikazuje ničit, ale zatím zabíjet jen slídily a v sebeobraně. Potřebuje ve městě strach, ne královské vojáky. Ovládá ještě jednoho ghúla v podzemí (což je také nutno odečíst z jeho denní magenergie) s jednoduchým rozkazem: "Až vetřelci přejdou, napadni je ze zálohy a zabij." a jako případnou náhradu za Asasomaparaxadise. Mimo jiné nosí Moricel neustále u sebe lektvary prcek, rudého kříže, síly a 2 ks rychlost.

**Ohtar** - barbar bojovník

| | |
|---|---|
| Úroveň: | 8 (91 životů) |
| Útočné číslo: | (+4 + 2 + 7/0) = 13/0 (meč bastard) |
| | (+4 + 2 + 2/+6) = 8/6 (kouzelné zubaté ostří) |
| | + schopnosti bojovníka osmé úrovně |
| Obranné číslo: | (0 + 2 + 7) = 9 |
| Odolnost: | 19/+4 |
| Inteligence: | 7/-2 |
| Charisma: | 3/-4 |
| Přesvědčení: | zmateně zlé |
| Poklady: | šperky v hodnotě 1000 zl |
| | + 2 zlaté a 10 stříbrných v měšci |
| Kouz. poklady: | magické zubaté ostří (út. démon ze 4. sféry, má 3 magy na den a umí kouzla Modré blesky a Dým) |
| Zkušenost: | 720 |

Ohtar je zrůda s kuřecím mozkem. Jeho zjev je tak strašlivý, že slabší povahy upadají do mdlob (viz zastrašení). Je ale svalnatý a umí se bít, proto si ho Moricel najal jako svého druhého strážce. Ohtar je tupý, ale poměrně spolehlivý a nikam se nepohne bez svého kovaného štítu a ocelové helmice. Nemá žádný kouzelný předmět ani lektvar, protože magii dost dobře nechápe. Kromě svého miláčka, zubatého ostří, se kterým se mu tak dobře zabíjí, že ho má raději než meč bastard po tatínkovi. Taky si jím může občas blýsknout nebo krýt ústup v dýmu. I když Ohtar ustupuje jen velmi, velmi nerad a bez příkazu to neudělá.

**Olmec** - temný elf, zloděj

| | |
|---|---|
| Úroveň: | 5 (19 životů) |
| Útočné číslo: | (-1 + 2/0) = 1/0 (dýka) |
| | (+4 + 7 + 1) = 11/+1 (kouzelný dlouhý luk) |
| Obranné číslo: | (+4 + 3) = 7 (zezadu 8) |
| Odolnost: | 9/-1 |
| Inteligence: | 16/+2 |
| Charisma: | 19/+4 |
| Přesvědčení: | zmatené zlo |
| Poklady: | 7 stříbrných a 5 měďáků ve váčku |
| Kouz. poklady: | kouzelný dlouhý luk (út. démon +1), píšťalka (18 magů), elfí boty a plášť |
| Zkušenost: | 225 |

Kdyby mohli být elfové zákonně zlí, Olmec by byl určitě prvním z kandidátů. Příroda se k němu zachovala (podle něj) velice ošklivě a i když mu dala překrásnou tvář (modravě černé vlasy a oči jako uhle) a spanilé rysy, udělala

ho slabého a často nemocného. Elf se nenechal naverbovat, ale vstoupil do služeb Moricela sám a zadarmo. Peníze pro něj nemají žádný význam, snad jen když potřebuje trochu jídla. Olmec se rozhodl, že ze své nevinné tváře udělá zbraň. Láká dobrodruhy do léček, aby je pak postřílel lukem ze zálohy nebo přenechal horšímu osudu. Oloupí je jenom tehdy, když potřebuje trochu peněz. Činit zlo mu přináší nekonečnou radost, protože si myslí, že je v něčem konečně dobrý. Olmec v podzemí nemá své speciální komnaty. Jako elf se v podzemí necítí zrovna dvakrát dobře (i když on sám by to nikdy nepřiznal) a rozhodně v něm odmítá spát přes noc. Vždy pozdě v noci odchází. Buď do lesa, nebo do města do hostince, kde se zdržuje také často přes den a vyzvídá novinky pro svého pána. (Družině se klidně může stát, že se na ně nalepí už v hospodě.)

**Poznámky k mapě:**

1) Pokud má PJ správně pochopit smysl jednotlivých místností v podzemí Halanského hřbitova, musí se seznámit s jeho staviteli a se smyslem jejich stavby. Proto teď předkládáme stručnou historii kultu Kamenného boha. Uctívání Kamenného boha je jedním z nejstarších kultů, jehož počátky sahají až do doby, kdy kámen byl pro lidi vším (silou, nástrojem, přístřeším ...). Jako většina starých kultů byl i tento velmi krutý, a proto se postupem času stále více dostával do konfliktu s novějšími, humánnějšími náboženstvími a setkával se s odporem obyčejných lidí. (Bohatí se neobětovávali.) Nastal úpadek kultu a ten balancoval několik století na hraně legality, přičemž byl vytlačován a zvolna upadal v zapomnění. Asi 6 století před naším příběhem čítala sekta uctívačů už jen několik tisíc duší a byla napadána, teď už i otevřeným násilím. Členové sekty byli pod různými záminkami vězněni, zabíjeni, a jejich svatyně vypalovány. Proto se rozhodl poslední velký velekněz hledat útočiště na ostrově Ryba, kde mísení ras zaručovalo jeho kultu bezpečí. (Kult byl složen výhradně z lidí a ke svému konci byl rasisticky zaměřen.) Je totiž pochopitelné, že žádná z ras si nemohla dovolit vystoupit v boji proti kultu, aniž by byl její čin považován za rasově motivovaný. Následovala by vyhlazovací válka. Jediní lidé mohli kult vymýtit, ale ti neměli důvod a tak trochu (lidsky) jim vyhovovala rasová štvavost kultu. Tak vyrostlo na Rybě klášterní hradiště a u něho později vesnice Halan, jejíž obyvatelstvo bylo složeno převážně z nevolníků, sloužících chrámu, a svobodných občanů, vyznavačů kultu. Halanský hřbitov původně vznikl jako chrámový hřbitov v opatrobě uctívačů kamenného boha. Asi o století později už měli i občané státu Sedmizemí kultu takzvaně plné zuby. Situace se začala přiostřovat a velekněz (mimochodem stále tentýž) začal budovat podzemí pod hřbitovem - za prvé jako útočiště v případě ohrožení a za druhé utajený chrám pro případ, že se jejich kult dostane trvale mimo zákon. (Prakticky celé horní podzemí vybudovali jako ochranu proti vetřelcům.) Vybudoval též únikovou chodbu z podzemí do krajiny na druhé straně řeky. Hollow tehdy ještě neexistovalo. Obavy velekněze se ukázaly oprávněnými. O dalších 50 let později dochází k podepsání smluv mezi všemi rasami na Rybě a k vypálení klášterního hradiště

(dřevěného) do základů. Kult kamenného boha byl definitivně postaven i na Rybě mimo zákon. Přepad hradiště končí pro uctívače tragicky. Velekněz je zabit zrádcem ve spánku a většina mnichů je vyvražděna dřív, než se stačí uchýlit do bezpečí podzemí. Během dalšího století kult upadá, až v nadcházejících letech zcela upadne v zapomnění. Jde to rychle, protože písemnosti většinou shořely a lidé stejně málokdy uměli číst. (Dochovaly se pouze tři písemnosti - z toho jedna v držení hrobníka, později bratrů Barta a Moricela.)

2) Kudlanka obří je v jeskyni Halanský hřbitov použita jako putující nestvůra. Kudlanka se tedy může vyskytovat všude, kde jí to PJ dovolí. Jen pozor, aby, chuderka, nezahynula hlady - živí se živočichy všeho druhu, ale jen živými, které sama uloví. Převážně krysami a kopromlasky.

3) Zde musíme napsat, v čem se liší Moricelův plánek podzemí z knihy od úplného plánku PJ. Především obsahuje pouze nákres zazděného vchodu do U2, ale popis U2 a V2 chybí. Místo nich je v plánku připsáno: pozor, velké nebezpečí. Též W1 v plánku Moricela chybí. Ten, kdo knihu napsal, byl jen malý mnich. Nikdy by neprozradil hrobku svého velekněze a o W1 ani nevěděl.

**Hřbitov - podlaží 0**

Z: ve dne nic, v noci šramot, chřestění kostí.

*Hřbitov je starý, hroby zarostlé travou a plevelem, kamenná zídka je místy rozebraná a kámen použit na stavby ve vesnici. Náhrobky jsou popraskané stářím. Štěrkové cestičky jsou zablácené a sotva znatelné. Hroby lemují husté keře akátů, již léta nestříhané. Z východu už se na hřbitov dere lesík. Hned u vrat je velká studna s okovem a přímo na severu polozarostlá márnice. Od severozápadu vane zkažený vzduch, asi tam bude kompost nebo hnojiště.*

Hřbitov je vcelku nezajímavý, až na márnici, kde je tajný vchod do podzemí (ten by postavy dřív nebo později měly najít) a hnojiště, ve kterém se skrývá Zeughl. (Řiď se přidaným bestiářem a konkrétní sílu a velikost přiděl podle síly a úrovní družiny.) To on může za to, že se už dříve na hřbitově ztratil občas vesničan.

Za nocí po hřbitově a okolí povykuje 7 kostlivců, 4 zombie a ghúl Asasomaparaxadis, jejich velitel.

**A0**

Z: nic (pokud se zrovna mrtví nehrabou z B0)

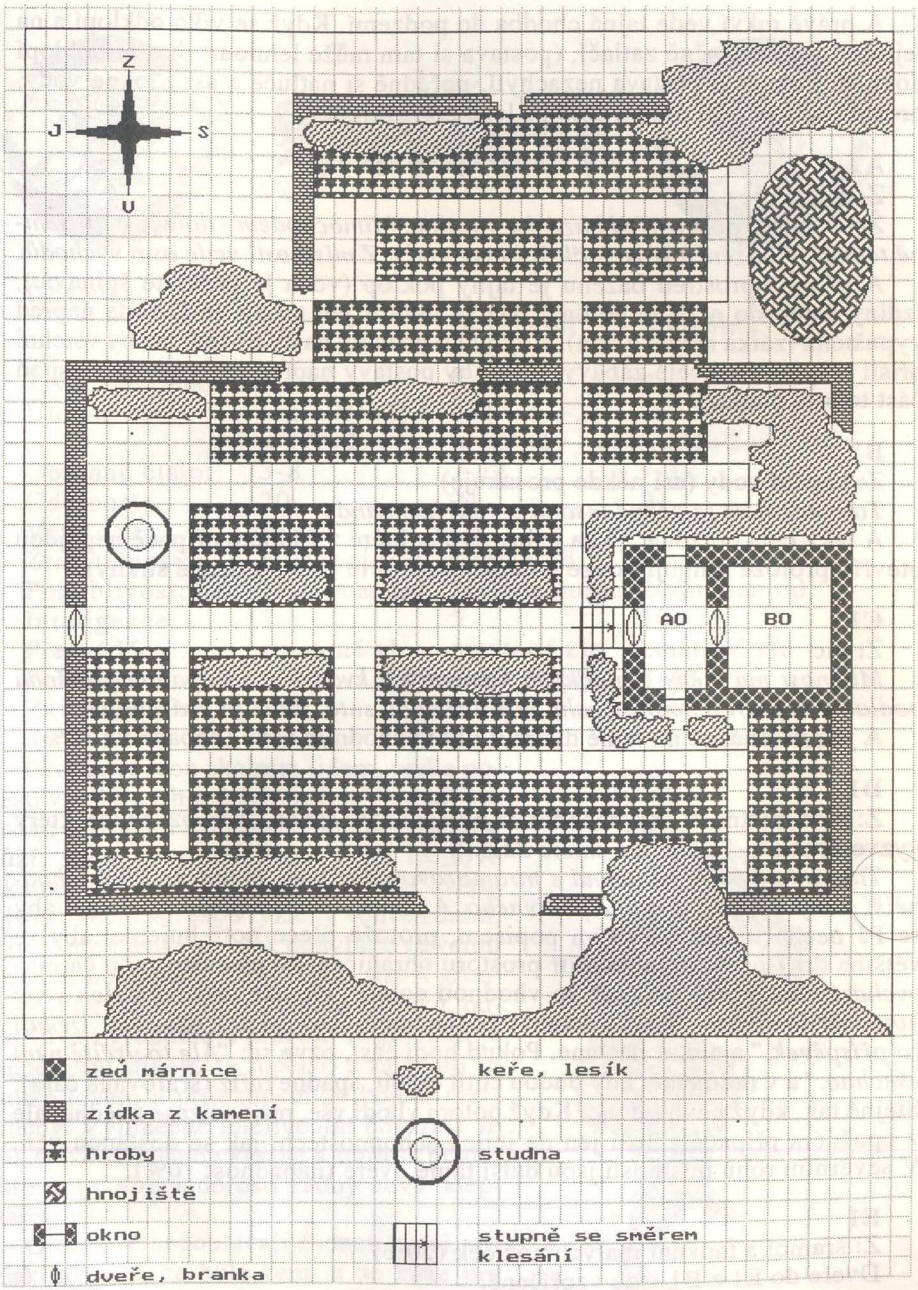
*V místnosti stojí dva kamenné svícny a u vchodových dveří jsou po stranách kamenné lavice. Na západ a na východ vedou špinavá okna s polovytlučenými skly.*

V místnosti nic zajímavého není.

**B0**

Z: nic

*V jižních rozích jsou dva kamenné katafalky, na východním leží dřevěná rakev s víkem. Uprostřed severní stěny stojí oltář pokrytý voskem ze zbytků svíček. Po bocích oltáře jsou na stěnách namalovány dva reliéfy* (co znázorňují, ví jen PJ).


Z
J
S
V
AO
BO
zeď márnice
zídka z kamení
hroby
hnojiště
okno
dveře, branka
keře, lesík
studna
stupně se směrem klesání

A právě rakví vede tajná chodba do podzemí. Když se víko odklopí a na její dno se dostatečně zatlačí, (postava si tam může lehnout) dno se odklopí dovnitř. Pokud se postava nezachytí, pořádně si natluče a asi i lokne vody, protože pod ní je jí plno a dolů se leze po žebříku.

**A1**

Z: nikde nic

*Žebřík vede doprostřed bazénku s vodou. Mimochodem - dole je nepříjemně temno. V bazénku je asi sáh špinavé vody. Z místnosti vede osm východů.*

A přímo uprostřed bazénu je tajný poklop (voda je proklatě špinavá.), jediný vstup do nižšího podlaží. Dá se otevřít jen tehdy, je-li voda napřed vypuštěna (zátka někde u dna). Kdyby ho postavy našly už teď, asi by všichni přišli o spoustu skvělé zábavy, proto by postavy napřed měly projít alespoň část tohoto podlaží.

**B1**

Z: kapání vody (asi někde prosakuje)

*Tato místnost je pěkně tesaná a celá kamenná.*

A taky celá prázdná, až na jedny dveře, které v žádném případě nepůjdou otevřít, protože fungují pouze jednosměrně (a to právě z druhé strany).

**C1**

Z: nic

*Místnost má stěny z hladkých kamenných kvádrů a ušlapanou hliněnou podlahu. V jihovýchodním rohu leží hromada sutě, jinak je prázdná.*

A je prázdná, až na tajné dveře v jihovýchodním rohu (nápadnost 10%).

**D1**

Z: před místností pravděpodobně nic (asi 25% šance, že se ozve hlas, který vyzve družinu: *"Dále, jen směle dále."*)

*Tato místnost je kamenná s mramorovou dlažbou. U její nejjihovýchodnější stěny stojí něco velice podivného. A z té podivnosti* (Bylo by dobré, aby se PJ nechal unést barvitým popisem, protože přece potřebujeme, aby se většina družiny dostala dovnitř prostoru ohraničeného přerušovanou čarou.) *vychází hlas, který říká* (až ve vhodnou dobu) *"Vhoďte laskavě celou svou hotovost do otvoru."* Pokud postavy poslechnou, (což asi ne), ozve se: *"Děkuji za příspěvek."* a nic se nestane. Pokud hodí část, ozve se: *"Ale to určitě není všechno."* a v momentě, kdy budou chtít odejít, spadne mříž (šrafovaná čára). Stejně tak, když nevhodí nic. Když potom vhodí vše, mříž se zase zvedne, ale v opačném případě záleží jen na jejich schopnostech, jak se dostanou ven. V severním rohu místnosti jsou další tajné dveře (nápadnost 10%).

**E1**

Z: šramot a ťapkání malých nožiček (20%)

Dveře do E1 z B1 jsou vzpříčené.

# Příšeří

**Grondové**

| | Lid | Bojovníci | Stařešina |
|---|---|---|---|
| Životaschopnost: | 5 +2 | 6 +2 | 7 +2 |
| Útočné číslo: | (+5 + 5/+2) = 10/+2 | (+7 + 5/+2) = 12/+2 | (+7 +5/+2) = 12/+2 |
| Obranné číslo: | 3-8 | 7-12 | 7-12 |
| Odolnost: | 20 | 21 | 21 |
| Velikost: | B | C | C |
| Zranitelnost: | humanoid | humanoid | humanoid |
| Pohyblivost: | 17/humanoid | 20/humanoid | 20/humanoid |
| Inteligence: | 7 | 5 | 10 |
| Přesvědčení: | zmatené zlo | zmatené zlo | zmatené zlo |
| Poklady: | 1-6 | 5-10 | 4-40 |
| Zkušenost: | 300 | 400 | 400 |

Grondové jsou skalním lidem, podle pověstí vzešlým z horských trollů. V mládí vypadají jako malí trollové se šedou vrásčitou kůží, starší grondové jako velcí trollové s kamenitou kůží, nevyhýbají se však světlu a jsou ohebnější. Jsou fyzicky velice zdatní, jejich inteligence se však pohybuje ve velmi nízkých hodnotách. "Lid" tvoří slabší grondové, kteří se starají o shánění kořínků, odchovávají gronďata a pracují. Bojovníků je méně, jsou silnější (a tupější) a zabývají se pouze lovem a příležitostným bojem mezi kmeny. Výjimečně inteligentní bojovník se pak stává stařešinou kmene a stará se především o to, aby nedorostl žádný nový adept stařešinství.

Grondové nepoužívají žádnou zbroj, spí však od mala na holé zemi a do kůže jim vrůstají drobné kaménky, až kůži nahradí

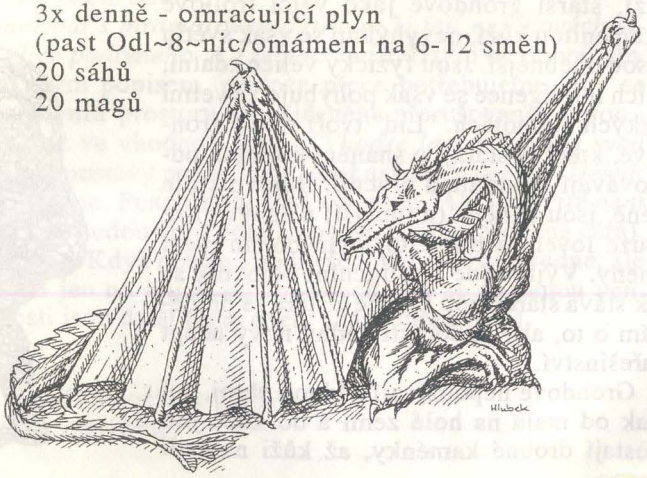
solidní kamenná vrstva. Obranné číslo pak závisí na druhu, velikosti i množství vrostlých kamenů a může se tedy u jednotlivých grondů lišit.

Grondové bojují těžkými kamennými kladivy, která po jeden rok máčejí v posvátném jezírku - to je také jediným místem, kde nikdy grond nenapadl gronda. Zraní-li toto kladivo libovolného tvora o více než 5 životů, háže si cíl útoku proti pasti Odl+Obr~8~nic/ochromení na 6-12 kol.

Grondové žijí v kmenech o 20-30 členech, z nichž dvě třetiny tvoří lid a zbytek (až na stařešinu) bojovníci. Každý rod má vyhloubený menší jeskynní systém, vzácně obývají i doupata po trollech a orcích. Občas bývají využívání inteligentní nestvůrou jako ochranka - nestvůra pak zaujímá místo stařešiny.

**Jarjinův dráček (Jarjin)**

| | |
|---|---|
| Životaschopnost: | 8 |
| Útočné číslo: | (+5 + 3/+2, 3/+2) = 8/+2, 8/+2 (paráty) |
| | (+5 + 5/+2) = 10/+2 (tlama) |
| Obranné číslo: | (+8 + 5) = 13 |
| Síla mysli: | 80 |
| Odolnost: | 25 |
| Velikost: | B |
| Zranitelnost: | drak |
| Pohyblivost: | 18/drak (na zemi) |
| | 25/drak (ve vzduchu) |
| Inteligence: | 4 |
| Přesvědčení: | neutrální |
| Poklady: | 1000/20 |
| Zkušenost: | 3 000 |
| Dech: | 3x denně - omračující plyn |
| | (past Odl~8~nic/omámení na 6-12 směn) |
| Dosah: | 20 sáhů |
| Magenergie: | 20 magů |



Jarjin byl hraničář ze severní oblasti Tersie a proslul zejména svým přátelstvím s řadou moudrých draků nejrůznějších druhů. Jejich prostřednictvím se mu podařilo dostat se k vejcím dávno vyhynulého druhu draka. Tato vejce se mu pomocí magie po mnoha letech podařilo oživit a přivést tak na svět několik exemplářů podivuhodného malého dráčka. Těmto dráčkům se pak podle objevitele začalo říkat Jarjinové.

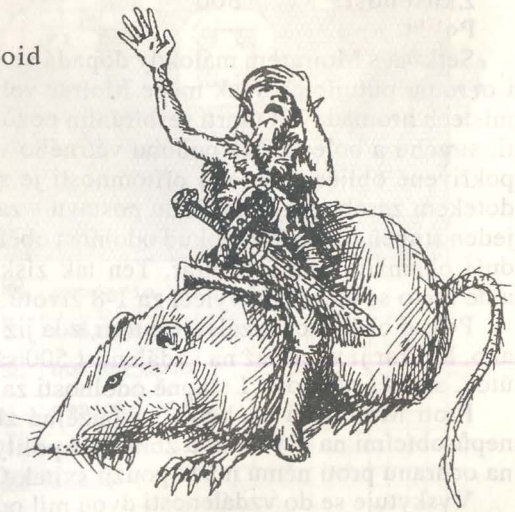
Dráček Jarjin se podobá zelenému draku, ale dorůstá podstatně menších rozměrů. Není příliš inteligentní (proto je schopen ovládat jen dvě kouzla - naučí-li se kouzlo nové, jedno z těch, která zná, zapomene), zato nesmírně pohyblivý. Vyskytuje se v malých koloniích v okolí jezer, pokud možno obklopených skalami a pralesem.

Jeho zvláštností je dosah telepatických schopností - je schopen se s kýmkoli, kdo je jeho myšlenkám ochoten naslouchat, spojit na vzdálenost až pěti mil. Toto telepatické spojení dráčka stojí 1 mag za každých 6 kol spojení a míli vzdálenosti od tvora, s nímž rozmlouvá.

Jarjina je možné ochočit a pokud jednou ke svému pánu či paní přilne, za žádnou cenu ho neopustí a je věrný až za hrob (eventuálnímu zhoubci majitele se mstí dlouho a v rámci své inteligence vychytrale).

**Věštík**

| | |
|---|---|
| Životaschopnost: | 1 |
| Útočné číslo: | (-3 + 2/0) = -1/0 (dýku používá jako dlouhý meč) |
| Obranné číslo: | (+5 + 1) = +6 |
| Odolnost: | 12 |
| Velikost: | A |
| Zranitelnost: | humanoid |
| Pohyblivost: | 11/humanoid |
| Inteligence: | 5 |
| Přesvědčení: | neutrální |
| Poklady: | nic |
| Zkušenost: | 50 |



Věštík je malý humanoidek - cosi mezi skřetem a skřítkem, velikostí ho lze přirovnat k průměrné kočce. Žije v malých jeskyňkách a odívá se do krysích kůží, krysy (zejména obří) tu a tam používá i jako jezdecká zvířata.

Základní Věštíkova filozofie je až na vzácné výjimky trudnomyslná až tragická. Často a rád

zpovzdálí provází výpravy v podzemí (na svou velikost dokáže vyvinout neuvěřitelnou rychlost), schovává se ve stínu a komentuje dění. Jeho obvyklé průpovídky jsou typu: "To nedělejte, to špatně dopadne...", "Tam spadneš...", "Dneska je opravdu tragické počasí...", "Tady se něco semele..." a v bitkách či po nich: "Já to říkal...", "A bude hůř...", "Ten duch tady bude určitě ještě aspoň jeden..." a tak dále.

Tyto hlasy, které dobrodruhové kolikrát slyší i několik dní v kuse odněkud ze stínu, Věštíkovi přinesly nejen jméno. Velmi často se totiž stává, že výprava za diamantovým žezlem se zvrhne v zuřivou honbu za Věštíkem, který i při úprku huláká: "A za rohem bude drak...", "Uženete se a umřete..." - jeho poslední a velmi hrůzyplnou větou bývá: "Jestli mi ublížíte, přijdou mě hledat bráškové!"

Moírar - požírač+

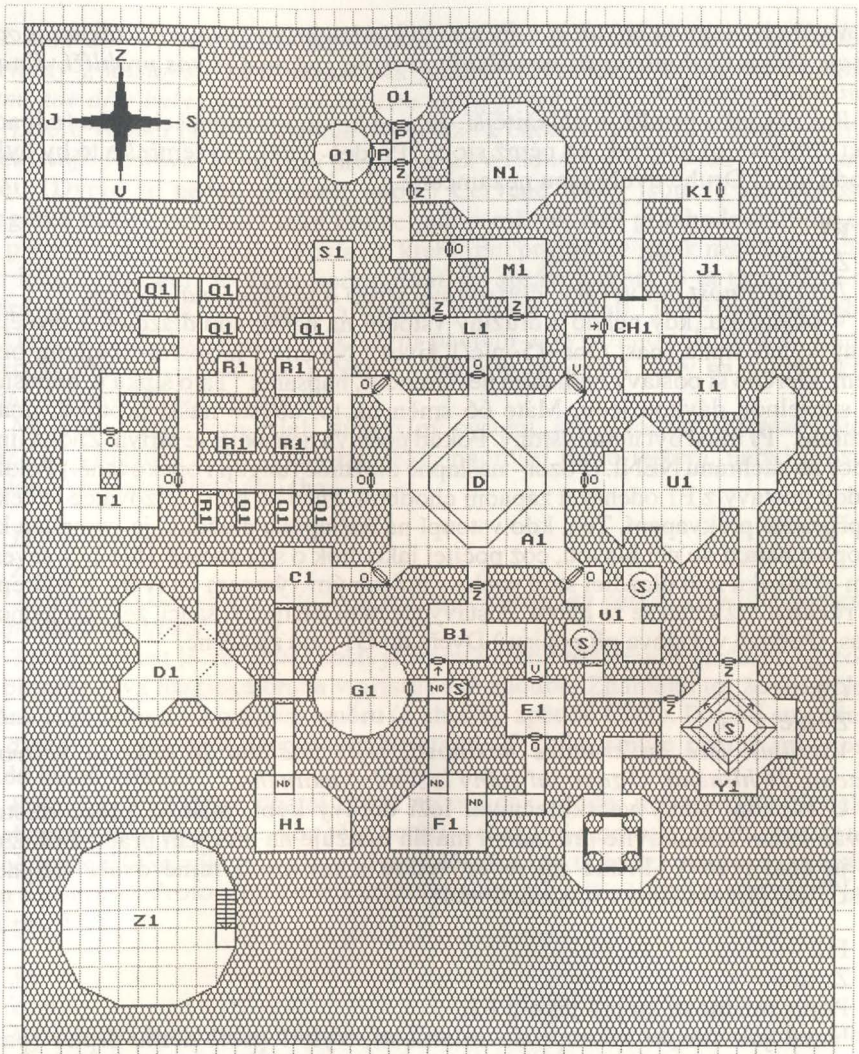
| | |
|---|---|
| Životaschopnost: | 2 + počet nově pohlcených duší |
| Útočné číslo: | 3 |
| Obranné číslo: | 5 |
| Síla mysli: | 80 |
| Odolnost: | 25 |
| Velikost: | B |
| Zranitelnost: | nemrtvý |
| Pohyblivost: | 18 |
| Inteligence: | 0 |
| Poklady: | nic |
| Zkušenost: | 500 |

Setkání s Moírarem málokdy dopadá ve prospěch osamoceného poutníka, i družině putujících však může Moírar velmi ublížit. Tento tvor vzniká na místech hromadných úmrtí sesbíráním pozůstalých emocí - zejména nenávisti, strachu a bolesti. Má podobu větrného víru, ve kterém se zjevují hrůzou pokřivené obličeje, v jeho přítomnosti je slyšet sténání a kvílení. Snaží se dotekem zasáhnout libovolnou postavu - zasáhne-li, ubírá nikoli životy, ale jeden stupeň odolnosti. Pokud odolnost oběti klesne na nulu, oběť umírá a její duši okamžitě pohltí Moírar. Ten tak získá jeden stupeň životaschopnosti a de facto se okamžitě vyléčí za 1-8 životů.

Pokud oběť prchá, záleží na tom, zda již byla Moírarem zraněna - jestliže ano, Moírar ji vycítí až na vzdálenost 500 sáhů. Oběť, která přežila Moírarův útok, se léčí rychlostí 1 stupně odolnosti za den.

Proti Moírarovi nechrání nekouzelná zbroj, zranitelný je pouze kouzly nepůsobícími na psychiku a zbraněmi politými svěcenou vodou. Alchymista na ochranu proti němu může použít svitek Ochrana proti démonům.

Vyskytuje se do vzdálenosti dvou mil od místa, kde vznikl, od západu do východu slunce.




| | | | |
|---|---|---|---|
| O | dveře otevřené | P | propadlo |
| Z | dveře zamčené | ND | nášlapná dlaždice |
| U | dveře vzpříčené | D | poklop dolů |
| ← | dveře otevírající se pouze z jedné strany | | magická stěna |
| | dveře tajné | | zrcadlo |
| | kamenná deska | S | socha |

*Vidíte kamennou místnost s dřevem vykládaným stropem a dlážděnou podlahou. Uprostřed místnosti panáčkuje krysa a zvědavě si vás prohlíží. Jinak je místnost prázdná.*

Pro nás jako pro PJ je důležitější, že pod krysou je tajná schránka (nápadnost 20%) a v ní lísteček, na němž stojí: "Půjdeš-li dál, asi zemřeš a to by byla škoda, ne?" Druhé dveře jsou nezamčené.

**F1**

Z: nic

*Tato místnost má vysoký, čtyřsáhový strop a je obložená dřevem.*

V okamžiku, kdy někdo z družiny vstoupí na nášlapnou dlaždici, z protější stěny vyletí šipka (past Obr~15~nic/1 život.) Na šipce je fosforeskujícím písmem, kterého si postavy nemohou nevšimnout, napsáno: "Tato šipka je napuštěna smrtelnou dávkou jedu. Máte 66 směn na to, abyste našel protijed, jinak zemřete." PJ musí být nemilosrdný. Pokud postava neuspěje, je mrtvá. Žádná jiná šance na záchranu NENÍ. (Pozor - nášlapné dlaždice fungují i opakovaně.) Pokud budou postavy z F1 odcházet západní chodbou, hned na další křižovatce je čeká nepříjemné překvapení. Ten, kdo vstoupí na nášlapnou dlaždici, je vymrštěn ke stropu a narazí do něj hlavou, což počítej jako útok o síle zbraně 15/+2. V severním výklenku nad dlaždicí stojí socha s bolestným výrazem ve tváři, v podřepu a s rukama držícíma se za hlavu. Postavy ale mají jen malou šanci, že ji zahlédnou včas. (Pečlivě vol slova při popisu.) Dveře do G1 jsou zamčené.

**G1**

Z: nic

*Vstoupili jste do kruhové místnosti, jejíž podlaha je pokryta vrstvou prachu. Je hliněná. U západní stěny leží něco matného.*

U západní stěny ve skutečnosti leží děravý kýbl, mistrná práce mistra kovářského. Kloubovité provedení madla ukazuje na precizní práci. Bohužel už je dost rezavý. Přímo na sever vedou z místnosti tajné dveře (nápadnost 5%). Nic dalšího v místnosti není.

**H1**

Z: nic

Popis místnosti stejný jako u F1.

Hned jak někdo vstoupí do místnosti, vyletí proti němu šipka (past Obr~10~nic/1 život). Na šipce je slabě fosforeskujícím písmem napsáno: "Právě jste byl úspěšně očkován proti smrtelné dávce jedu. Gratulujeme." Pokud postavu šipka mine a ta ji nezvedne, nápisu si všimne jen stěží. Nášlapná dlaždice funguje i opakovaně. Tajné dveře v chodbě do H1 mají nápadnost -5%.

**CH1**

Z: nic

*Uprostřed západní stěny místnosti visí velké zrcadlo. Právě, když jste vešli, se v zrcadle objevil nápis: "Volit je těžké, volit správně těžší jest. Vol,*

*vol však dobře. Jen jeden máš pokus, jen jedna cesta je ta pravá." Oba východy z místnosti jsou přepažené jakousi červenou průhlednou blanou. Tam, kde dřív byly dveře, kterými jste vešli, je teď zeď.*

Dveře vedoucí do CH1 lze otevřít pouze z chodby, protože z druhé strany neexistují. Postava, která jimi projde se už v žádném případě tudy nedostane zpět. (Dveře se nedají přidržet apod.) Červené blány jsou ve skutečnosti magické brány, průchozí také pouze jednosměrně. Ale průchodnost bran se dá přepólovat (viz I1 a J1). Postava, která jimi projde, se nijak nezraní, pocítí jen lehké zabrnění. Je třeba podotknout, že správná cesta je ta třetí, tedy ta která je skryta za zrcadlem, a kterou postavy odhalí, jestli rozbijí nebo odklopí zrcadlo (je opatřeno skrytým pantem a vyváženo tak, aby se samo zavřelo, není-li přidržováno). Nápis v zrcadle se objeví vždy na patnáct kol a pak po zbytek směny zmizí.

Mnichové tady vymysleli důmyslný systém, jak skloubit obětování lidí (viz I1) s rozšiřováním svých řad. Kdo neprošel tímto testem, nebyl prostě hoden vykonávat úřad mnicha.

**I1**

Z: nic

*Místnost je kamenná a zdánlivě ničím zvláštní, jen kolem jednolité kamenné podlahy se táhne spára.*

Tato místnost je ve skutečnosti jedinou velkou nášlapnou dlaždicí, kterou se přepólovává magická brána v přístupové chodbě. Znamená to, že magická brána je průchozí v opačném směru (z chodby zpět do CH1). Po pěti směnách se dlaždice vrátí zpět do původního stavu. K velké smůle postav místnost hlídá lačná hrůza.

Pokud se sem dříve dostal adept na mnicha, zloděj nebo prostý člověk, pochopitelně to nepřežil. Aby tělo netížilo dlaždici a nezapáchalo, po určené době ho mniši se zákonně zlým přesvědčením (na ty hrůzy neútočí) vynesli ven a pohřbili. Proto v místnosti nejsou pozůstatky dřívějších mrtvých. (Platí i pro J1.)

**J1**

Z: nic

*Místnost je kamenná a zdánlivě ničím zvláštní. Jen kolem jednolité kamenné podlahy se táhne mělká spára.*

Tato místnost je jako I1 nášlapnou dlaždicí pro přepólování magické brány v přístupové chodbě. I tady ji hlídá lačná hrůza.

**K1**

Z: Postavy slyší (i když nenaslouchají) hlas, který říká: *"Dále, jen směle dále"*

*Vešli jste do místnosti a vidíte dveře, které ničím nepodepřeny stojí uprostřed místnosti. Jsou to vlastně docela obyčejné dveře, jen jim chybí zeď, do které by mohly být zasazeny. Místností zaduněl hlas: "Gratuluji vám k úspěš-*

*němu složení inteligenčního testu. Jste hodni stát se vyznavači Kamenného boha. Tímto jste byli přijati ke studiu. Prosím, vstupte."*

Pokud postavy vezmou za kliku a vstoupí, budou přeneseny do A1. Je to vlastně jejich jediná možnost jak se dostat ven, pokud se nebudou chtít teleportovat nebo bourat tunely.

**L1**

Z: Drnčení kovu o kámen, skřípání a chřestění kostí.

*Místnost je dlážděná kočičími hlavami a její jižní a severní stěna modře opaleskují. Náhle se ze severní stěny vyřítil kostlivec, nesen podivným, železným monstrem. Jednou rukou ho pevně svírá za rohy a druhou vede dlouhé bojové kopí. Trvalo to jen okamžik, než se zanořil do jižní stěny a zmizel vám z očí. Po chvíli se ze severní stěny vynořil ten samý nebo podobně vyhlížející kostlivec a celá situace se opakuje.*

Ve skutečnosti kostlivec jede na jakémsi primitivním byciklu, ale postavy to asi nepoznají. Jižní stěna místnosti je teleport před severní stěnu. Jedno kolo trvá, než kostlivec projede místností a jedno kolo, než se znovu vynoří ze severní stěny. S Moricelem nemá nic společného - kostlivec je součástí ochrany šatu kamenného boha v N1. Kostlivec se pokusí napíchnout na kopí kohokoliv, kdo vstoupí do místnosti (počítej jako útok s ÚČ 10/+1). Naopak, bude-li ho chtít někdo zneškodnit z chodby, bude mít postih k hodu na útok -6 a musí ho skolit jednou ranou. V opačné případě se při průniku teleportem kostlivcovy rány opět zacelí.

**M1**

Z: nic

*Vešli jste do kamenné místnosti. Zdá se, že je úplně prázdná.*

Je prázdná.

**N1**

Z: Slabé monotóní skřípání, občasné zasyčení a zašišlání.

*Uprostřed komnaty visí pod stropem kamenný kruh, houpající se na zbytcích zrezivělých závěsů. Je pokapaný voskem a kolem pahýlů svíček je omotaný velký bílý had. Vzadu u stěny stojí těžká, stříbrem a mědí kovaná truhla s masivním zámkem a petlicí. Kolem stěn se povalují kusy tlejícího nábytku a ze stěn visí cáry kdysi bezpochyby drahocenných látek. Sotva jste vstoupili, had zvedl hlavu, zasyčel a zašišlal: "Jšem štlašně štalej a mlžutej, jedovatej had. Taky jšem štlašně žákežnej, takže ještli jdete uklášt šaty Kamenného boha, čo šou schovaný támhle v tluhle, budu váš mušet koušnout, takže lači běžte plyč, než se dooplavdy naštvu."*

Ten had je bílá kobra a doopravdy zaútočí, když postavy neposlechnou. Jestli ji přemohou a otevřou zamčenou truhlu, zjistí, že z kdysi mocných magických šatů zbyly jen myšmi rozežrané cáry. Vzadu v truhle jsou díry, pokračující přímo do stěny. Tam se kobra dostat nemohla.

**O1** - tyto místnosti jsou dvě, ale jsou označeny stejně, protože jsou totožné. Dveře do obou místností jsou dokořán.

Z: nic

*Místnost je poházená zbytky seschlé slámy a v podlaze je zasazen těžký kamenný poklop se zabudovanou mříží.*

Pod místností (v mezipatře mezi prvním a druhým podzemím) je kobka 3x3 sáhy, asi 4-5 sáhů hluboko. Před místností je propadlo do kobky. Na dveřích si postavy mohly všimnout záchytných madel a stupaček, to jak se na nich žalářník přehupoval přes propadlo. (Dveře jsou tzv. lítačky). Do kobky pod O1 nevede jiná cesta než přes propadlo nebo přes poklop s mříží.

**P1**

Pouze pro PJ - Výklenek, ukrývající za sklopnou deskou (tajné dveře, nápadnost 10%) ghúla s rozkazem: až družina přejde, napadni ji ze zálohy.

**Q1**

Pouze pro PJ- Výklenky, ukrývající přes den kostlivce (jejich pohřební komory) Jsou kryty sklopnou deskou (tajné dveře, nápadnost 20%).

**R1**

Pouze pro PJ - Pohřební komory zombií oživených Moricelem, kryté sklopnými deskami. (tajné dveře, nápadnost 15%)

**S1**

Z: nic

*Místnůstka je prázdná, jen u stěny stojí opřený jakýsi mechanismus, složený ze dvou žebrů a nahoře spojený důmyslným kovovým kloubem. Je celý strakatý od mnoha barevných skvrn.*

Štafle od barvy.

**T1**

Z: Nic

*Středem místnosti vede na sáh široký hranatý mramorový sloup a kolem něj je kamenný, též sáh široký obrubník. Na něm leží tři kostlivci.*

Toto je zásobárna. Kostlivci ležíci na stole jsou zatím obyčejní a na oživení teprve čekají.

**U1**

Z: nic

*Ocitli jste se na úzké terase, pod sebou máte propast tak hlubokou, že dna nedohlédnete. Na protější straně vidíte podobnou terasu jako je ta, na které stojíte.*

Propast je fata morgana, což postavy mohou zjistit tak, že šlápnou do prázdna. Z žádné z teras nelze spatřit východ vedoucí z druhé terasy.

**V1**

Z: nic

*V jihovýchodním a v severozápadním rohu místnosti vidíte dvě sochy na podstavcích, lépe řečeno dvě torza soch, protože je někdo zničil. Jedné chybí hlava a druhé obě ruce. kousky kamene se povalují všude kolem.*

Nás spíše než sochy zajímají tajné dveře na východní stěně (nápadnost 0%). Jinak je místnost prázdná.

**W1**

Z: nic

*Vstoupili jste do místnosti, která má vprostřed něco jako obrovský sloup, tvořený čtyřmi obrovskými zrcadly, v rozích jakoby ohraničených čtyřmi samostatnými sloupy.*

Ta "zrcadla" nepropouští rychlé věci (včetně světla - odtud zrcadlení). Pokud se postava bude pohybovat dostatečně pomalu, může zrcadlem projít (ale ztratí 1-3 životy). Pokud ne, zrcadlo ji odpruží. Jesliže síla postavy bude dost velká (past Sil~5~nic/rozbití), může zrcadlo rozbít. Pak se na místě zrcadla objeví kamenná zeď a buď může postavu zranit, nebo uvěznit předmět, kterým se o rozbití pokoušela (past Obr~5~nic/zranění 3 životy za každý bod rozdílu mezi silou úderu postavy a silou potřebnou k rozbití zrcadla, nebo past Obr~6~nic/uvěznění předmětu). Uprostřed zrcadel je podstavec a na něm na sametovém polštářku smaragd o váze 1/2 mince. Ovšem v podstavci je tajná schránka (nápadnost -30%) a v té je ukryt jeden z prstenů Moci.

**Prsten Moci**

| | |
|---|---|
| magenergie: | 500 magů |
| suroviny: | 600zl |
| základ: | zlato + smaragd (110zl) |
| zvláštní přísada: | dračí žluč |
| trvání: | dle PJ nebo dle schopností alchymisty |
| výroba: | 14 dní; doma |

Možná už cítíš, že tentokrát se nejedná o jen tak ledajaký prsten. Je velice zvláštní a mocný, ale také nebezpečný. Má pohyblivou aktivní magenergii 0 - 100 magů. Ale pozor! Nedobíjí se samovolně jednou za den, ale magy do prstenu přibývají pouze tehdy, když jeho majitel obětuje část své zkušenosti (25 bodů zkušenosti za 1 mag). Teď je prsten prázdný a lačný.

Přesvědčení toho, kdo se stal vlastníkem prstenu, se automaticky posouvá o 1 dolů (neutrál na zmateně zlého atd.). Ovšem zákonně zlý zůstává zákonně zlým. Největší nebezpečí plyne ale z toho, že majitel prstenu ho chce mít neustále plný a připravený (past Int+Odl~6~nic/doplnění - háže se jednou denně, nejlépe ráno) a také ho chce stále používat, když mu teče do bot (past Int+Odl~4~nic/použití). Způsob použití zůstává na postavě. (Postavě také nic

nebrání, aby ho použila i sama od sebe.) Takto prsten postavu upíjí až k nule zkušenosti. Pak postava umírá.

Prsten Moci vypadá jako zlatý prsten se smaragdovým očkem. Může sesílat tato kouzla: Neviditelnost, Černý blesk, Metamorfóza, Mágův velký mix, Modré blesky, Dým, Hypnóza, Tma, Sugesce, Světlo, Oživ neživého, Oheň, Hyperprostor, Ohnivý déšť, Vodní dech, Zabij.

**Y1**

Z: nic

*V místnosti vidíte pódium o třech stupních. Uprostřed pódia je podstavec a na něm stojí socha tesaná z alabastru. Stěny místnosti jsou obloženy černým mramorem a u stropu východní stěny svítí zlatý nápis. Pod nápisem stojí temná postava s voskovým obličejem. ruce má zkříženy na prsou a prohlíží si vás matným pohledem dávno mrtvého.*

Je to fext. Zaútočí na postavy teprve tehdy, až některá z nich začne číst nápis nebo na něj promluví dřív než vzdá hold soše Kamenného boha (poklona nebo něco podobného). Jinak nechá postavy na pokoji, kromě případu, že na něj bezdůvodně některá z postav zaútočí. Postavy též napadne, pokud budou chtít prohledávat místnost. Tento fext nemá nic společného s Moricelem. Ten o něm ví pouze z mapky a prozřetelně ho nechává na pokoji. Fext stráží především tajný vchod do W1. Nápis na stěně zní: "Kdo nectí boha kamenného, hoden zatracení jest." Na jižní stěně místnosti jsou tajné dveře (nápadnost -5%).

**Z1**

Z: nic

*Kolem stěn je souvislá řada polic s knihami a uprostřed je stůl ve tvaru podkovy, rovněž zaplněný svazky knih, naházených jen tak, jak je někdo v rozmaru odložil.*

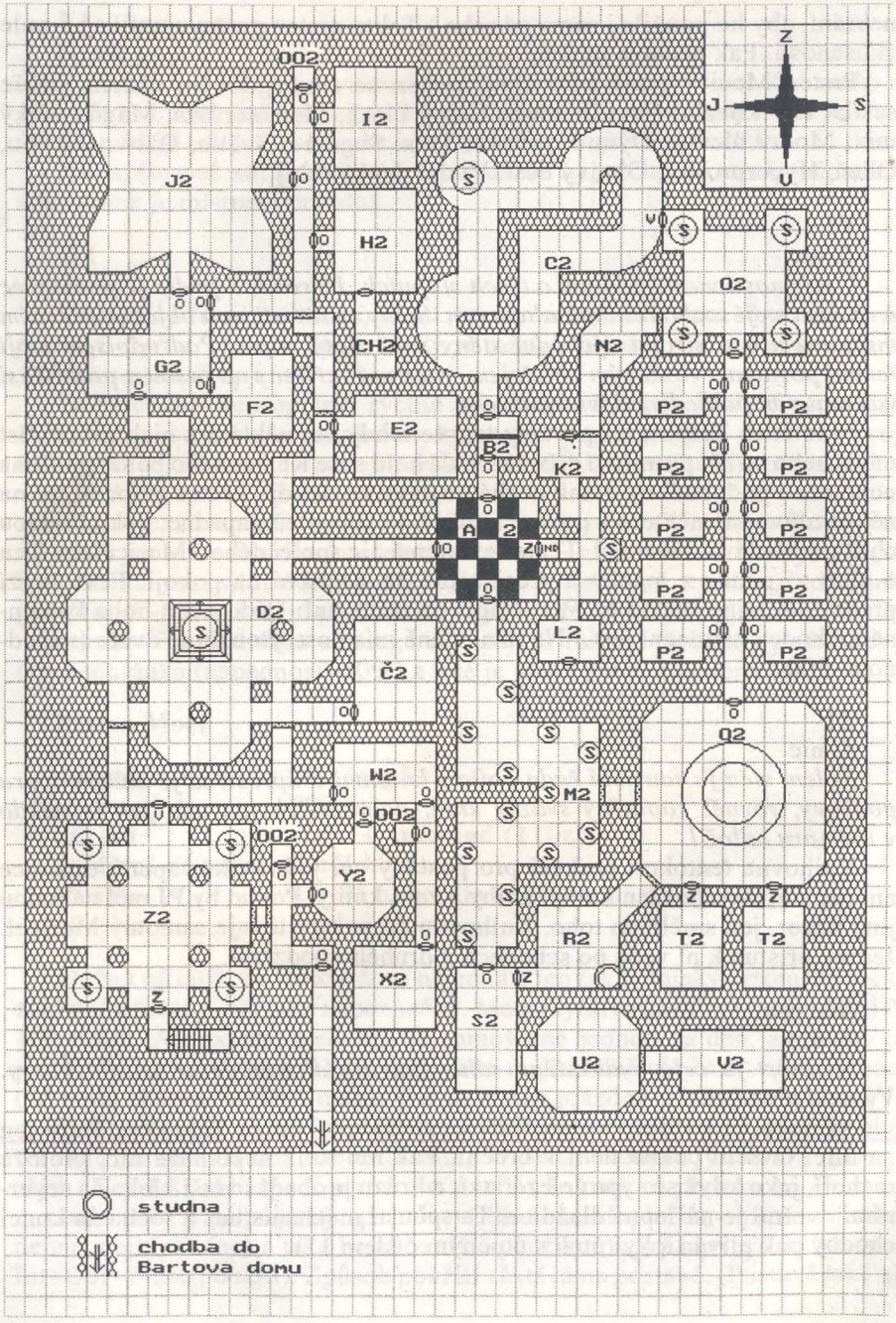
Knihovna tentokrát neskýtá pro postavy ani jedno překvapení, dokonce ani nic zajímavého. Jen knihy, knihy a zase knihy. Pokud by PJ měl náhodou jiný názor, jen směle do toho. Knihovnu často navštěvuje samotný Moricel. Jediný přístup k ní vede po schodech z druhého podzemí.

**A2**

Z: nic

*Místnost je celá vydlážděná sáhovými dlaždicemi černé a bílé barvy. Vypadá prázdně.*

Až na to, že každou černou dlaždici stráží spící hrůza. Kdo to ví, šlape jen na bílé. Ovšem pokud není v brnění. Pak mu totiž nepomůže nic, protože rachotí, jako když se sype železářství, a hrůzu probudí i větší hluk. Za severními dveřmi je nášlapná dlaždice. Ta spouští mechanismus a socha na konci chodby pak plivá šipky (útok s útočným číslem 11).


Z
J
S
V
I2
J2
H2
C2
O2
CH2
N2
G2
F2
E2
B2
K2
P2
A
Z
D2
L2
Č2
Q2
W2
M2
Y2
Z2
R2
T2
X2
S2
U2
V2
studna
chodba do
Bartova domu

**B2**

Z: nic

**Pozor při popisu místnosti, půlí ji falešná stěna.**

*Místnůstka má kamenné stěny i strop a je prázdná.*

Opravdu je prázdná.

**C2**

Z: nic, ale past Int~6~nic/nářky a prosby.

Postava, která neuspěje v hodu proti pasti, slyší nářky, kvílení a prosby zástupu zatracených a naplňuje ji bázeň a posvátná hrůza. S 50% pravděpodobností odmítne jít dál.

*Vešli jste do jakési protáhlé místnosti, možná promenády či obří chodby. Je dlážděna pestrobarevnými dlaždicemi a po stěnách jsou kamenné reliéfy v barvách, znázorňující výjevy ze života mnichů, poutě a zjevení. V jihozápadním rohu místnosti stojí socha znázorňující nadpozemsky krásného muže. Na jejím podstavci jsou patrné pozůstatky vosku.*

Je to ta samá socha jako v Y1. Pokud tam postavy byly, měl bys jim to říct. Tato místnost je cestou nářků a proseb. Mniši ji absolvovali při pokání. Nesli zapálenou svíčku svého života a pokládali ji svému bohovi k nohám.

**Č2**

Z: nic nebo šramot, je-li Hanke doma.

*Vešli jste do místnosti, která je pokojem i ložnicí zároveň. vládne tu pořádek, i když je vidět, že tu bydlí muž. V místnosti je uprostřed stůl a dvě židle, v severovýchodním rohu postel, v severozápadním pak rohová lavice. U jižní stěny jsou dvě almary.*

Toto je pokoj Hankeho, šermíře. Co zde postavy naleznou, necháme na PJ.

**D2**

Z: nic

*Místnost je obrovská, podpíraná čtyřmi kulatými a čtyřmi hranatými sloupy. Uprostřed je pódium se stupni a na něm socha muže nadlidské krásy. (stejná jako v Y1 a C2). Vprostřed východní a západní stěny jsou měděné mísy.*

V mísách je kadidlo. Toto je hlavní svatyně Kamenného boha a vedou z ní hned dvoje tajné dveře, oboje na východní stěně. (Oboje nápadnost 5%)

**E2**

Z: nic nebo šramot, je-li Ohtar uvnitř.

*Místnost je vybavena jako pokoj pro hosty. U západní stěny stojí dvě masivní skříně, na severu je stůl a dvě židle a u východní stěny je pohodlná postel.*

Tady bydlí Ohtar, Moricelův ochránce. Podle síly družiny jí můžeš dovolit, aby Ohtara zastihla buď nepřipraveného nebo aspoň samotného. Silnější družina ho ale asi potká spolu s Hankem nebo i s Moricelem. Ve skříních je harampádí, co všechno, záleží na PJ. Tajné dveře v chodbě před E2 mají nápadnost 10%.

**F2**

Z: nic

*Místnost je plná pytlů, měchů a soudků. u stropu visí uzené maso a zelenina.*

Toto je Bartova zásobárna. Je tam téměř všechno, na co si jako PJ vzpomeneš.

**G2**

Z: nic nebo v době jídel chřestění kovu, skla a kostí

*Vešli jste do místnosti, která se nedá jinak popsat než jako kuchyň. Je tam krb, o kterém vás hned napadlo, kam asi vede jeho komín (hyperprostorová brána), police s nádobím a stříbrný servis. Prostředkem místnosti se táhne dlouhý, umaštěný stůl s tácy plnými jídel. V krbu nad ohněm visí kotlík, z kterého čouhá vařečka.*

V době jídel tu je kostlivec pod nadvládou Moricela. Připravuje poměrně slušná jídla. V příborníku jsou stříbrné příbory. Tajné dveře v chodbě od H2 mají nápadnost 10%.

**H2**

Z: nic nebo v době po půlnoci lehké chrápání.

*Vešli jste do místnosti vypadající jako ložnice. Je tam postel s nočním stolkem a mosazný trojramenný svícen, pod kterým leží kniha. Jsou tam taky dvě bílé almary.*

V almarách jsou župany, noční roucha, noční košile atd.. Postavy se právě dostaly do Moricelovy ložnice, což můžou poznat podle knihy kouzel na stolku. Pokud bude někdo chtít vzít knihu s sebou, ta se po opuštění místnosti vrátí Moricelovi zpět na stolek.

**CH2**

Z: nic

*V místnosti stojí obří káď s vodou a na stěně visí čisté plátno.*

Moricelova koupelna - nic zajímavého, dokonce ani mýdlo.

**I2**

Z: nic, jen mezi 1.a 2. hodinou odpolední občasné zašustění pergamenů, když Moricel studuje.

*V místnosti jsou u východní a západní stěny police s knihami, evidentně vybranými podle momentálního tématu studia (magie). Je tam dva sáhy dlouhý stůl a pohodlná polstrovaná židle s opěradly.*

Moricelova studovna - chodí sem vždy jen mezi 1. a 2. hodinou odpolední, aby studoval knihy, které si nanosil z knihovny Z1.

**J2**

Z: Je asi 40% šance, že právě zde se zdržuje Moricelův bratr, alchymista Bart. Pak je možné slyšet cokoliv.

*Místnost je plná všelijakého skla a jiného harampádí. Police přetékají hady a žábami v lihu, bylinkami a jinými nechutnostmi. Místnost naplňuje zvláštní pach magie a skříně jakoby napolo žily a vrzaly nohama jen tak do rytmu.*

Laboratoř je jediné místo, kam ještě Moricel nezačal Bartovi strkat nos a zavádět novoty. Postavy tam mohou nalést prakticky vše, co srdce ráčí (a co jim PJ nalézt dovolí). Ovšem jestli tu naleznou alchymistu, dojde pravděpodobně k tuhému boji.

**K2**

Z: nic

*Místnost se vám zdá po tom, co jste viděli, malá, nezajímavá a navíc prázdná.*

V místnosti jsou falešné dveře. Vypadají úplně stejně jako obyčejné dveře, ale nejdou otevřít, odemknout, ani vyrazit. Dokonce ani kouzlo si s nimi neporadí. Popis sochy v chodbě viz A2. Mimo to jsou v místnosti ještě jedny tajné dveře (nápadnost 10%) na nejsevernějším sáhu západní stěny. Mnichům sloužily dveře jako poplašné zařízení. Když se je někdo pokoušel otevřít či vyrazit, dozvěděli se o nevítaném vetřelci. Mimo to ho asi tyhle dveře pěkně zdržely.

**L2**

Z: nic

*Místnost je kamenná, neobydlená a až nechutně prázdná.*

Až na jedny falešné dveře, stejné jako v K2.

**M2**

Z: nic

**Text pouze pro PJ**

Místnost je plná zkamenělých mnichů s meči. Je to Síň poslední zkoušky a každý mnich jí musel projít před vysvěcením na kněze. Sochám vychází z očí neviditelný detekční paprsek. Jakmile některá postava velikosti B nebo C vstoupí do místnosti a přeruší svým tělem nebo hlavou paprsek některého z mnichů, ten na ni zaútočí jediným útokem a pak znehybní (i kdyby postava na něj dorážela). Každý následující mnich má o 1 větší útočné číslo než ten předešlý. základní ÚČ je 2. Uprostřed severní stěny místnosti jsou tajné dveře (nápadnost 10%).

**N2**

Z: nic

*Místnost je kamenná a je zaplněná svíčkami, lampami, pochodněmi, vonnými tyčinkami, kadidlem, a soudky, patrně s olejem. Taky jsou tam kadidelnice, louče a další věci.*

Tato místnost byla zbudována jako skladiště zdrojů světla při rychlé evakuaci podzemí. Mniši též počítali, že jim může posloužit jako dočasná skrýš před vetřelci. Proto je místnost tajná. Místnost též sloužila jako zásobárna obětin pro O2.

**O2**

Z: nic

*Vešli jste do místnosti, obložené zrcadly. I strop a podlaha jsou zrcadlové. V rozích místnosti stojí kamenné sochy. Jsou beze zbraně, pokud vás zneklidňuje zrovna tohle. Uprostřed místnosti je zevnitř očazená mísa z bronzu.*

Bohužel postavy mají smůlu, protože se jedná o klasické kamenné oživlé sochy. Pokud postavy do konce první směny neobětují v míse zápalnou oběť (nejlépe olej), sochy se na ně zuřivě vrhnou.

**OO2**

Z: slabé bzučení

*Do kamenného stupně je vytesána či jinak vytvořena hluboká díra. Line se z ní příšerný smrad a všude je plno much.*

Toaleta - bez komentáře.

**P2**

Z: nic

*Vešli jste do malé místnosti s kamenným stolcem, který snad mohl sloužit i jako visuté lůžko, a kamenným sedátkem. V kamenné polici jsou nějaké kamenné destičky, pokryté starobylými runami.*

Klasická kamenná kobka uctívače Kamenného boha. Všechny jsou prakticky stejné a stejně nudné, proto jsou pod jedním písmenem.

**Q2**

Z: tlumené hučení.

*Uprostřed místnosti je něco, co vypadá jako obří studna, ale místo chladu z toho sálá žár.*

Pokud se postavy odváží nahlédnout, uvidí hluboko pod sebou lávu. Po nalití určitého množství oleje nahoru vyšlehnou plameny a vytvoří monumentální ohnivou podobu Kamenného boha. Ta po jisté době (podle množství oleje) zase zmizí. V místnosti jsou dvoje tajné dveře. Uprostřed jižní stěny (nápadnost -5%) a v jihovýchodním rohu (nápadnost -20%)

**R2**

Z: nic

*Místnost je celá obložená dřevem a kůžemi, takže po té drsnotě kamene působí uklidňujícím dojmem. V severovýchodním rohu je studna a v jihozápadním rohové kamenné odpočívadlo, pokryté vrstvou prachnivějících kůží.*

Je to místnost odpočinku a zotavení pro mnichy, kteří prošli zkouškou vysvěcení.

**S2**

Z: nic

*Celou východní stěnu místnosti překrývá půlkruhový oltář se třemi soškami. Tu podobu jste už dozajista někde viděli. Na oltáři stojí vyhořelá kadidelnice a jsou tam ve speciálních držácích upevněny zbytky vonných tyčinek. Na severní stěně vidíte, že tam kdysi snad vedla chodba, která je nyní po prvním půlsáhu zazděná.*

Toto je místnost díkůvzdání, kde mnichové, kteří právě splnili zkoušku vysvěcení děkovali Kamennému bohu.

**T2**

Z: šramot (krysy)

*U jižní stěny místnosti stojí řada pečlivě nadehtovaných sudů. Všude je plno krys.*

Družina našla skladiště oleje. V sudech je samozřejmě taky olej, ovšem postavy mají 60% šanci, že na ně zaútočí krysy, a šanci 40%, že to bude krysí hejno.

**U2**

Z: nic

*Uprostřed místnosti je zbudováno osmihranný, asi sáh vysoký podstavec, a směrem od vchodu na něj vedou schody. Na podstavci se pne prastarý trůn ze dřeva železného stromu a na něm sedí obří, čtyřruký, bronzový válečník, pokrytý staletou vrstvou prachu. Ve třech svých rukách třímá meče, ve čtvrté pak ocelový štít. Na hlavě má masivní bronzovou helmu s buvolími rohy. Jak vás spatřil, povstal tak prudce, až prach zavířil po místnosti, a vrhl se na vás.*

Toto je předpokoj hrobky mocného čaroděje, samotného velekněze Kamenného boha. Obří bojovník pak není nikdo jiný, než bájný Mínátón. Nelze se s ním domluvit. Bude bránit klid svého pána do poslední jiskry svého magického života.

Na severní stěně je tajný vchod, vedoucí do hrobky čaroděje (nenápadnost 0%).

**V2**

Z: nic

*Uprostřed místnosti leží na kamenném katafalku vyřezávaný, runami pokrytý sarkofág, a na zadní zdi je jediný nápis, který dokážete přečíst. Říká: "Třista let žil, pak umřel." Místnost zaplňují amfory s vonnými oleji a mastmi, karafy s vínem a drahocený porcelán. Stěny zdobí koberce, gobelíny a skvělé zbraně.*

Jestli postavy otevřou sarkofág, uvidí mumifikované tělo (samozřejmě v obvazech), které má na obličeji zlatou, drahokamy vykládanou pohřební masku (cenu si určí sám) a na krku zlatý řetěz s přívěškem, rovněž posázeným drahokamy. Nejedná se o Nemrtvého, ale o prosté mumifikované tělo, které však může zkušený kouzelník či nekromant klidně oživit.

**W2**

Z: nic

*Vešli jste do příjemně zařízeného pokoje. Na stěnách jsou obrazy. V severozápadním rohu stojí kanape a stolek. U protější stěny je mahagonový nábytek.*

V nábytku je především bar a v něm rum a víno. Obrazy nemají valnou cenu. Moricel se tady téměř nezdržuje.

**X2**

Z: nic

*V komnatě jsou pytle, sudy a všude se line zápach kyselého zelí.*

Družina se dostala do jedné z Bartových zásobáren. Najde tu prakticky co hrdlo a žaludek ráčí, co konkrétně, záleží na PJ.

**Y2**

Z: nic nebo večer hovor.

*Ocitli jste se v dalším pokoji, uzpůsobeném k odpočinku. Uprostřed stojí kulatý vyřezávaný stolek a kolem něj 5 polstrovaných křesel. Zdi zdobí gobelíny a u jedné ze stěn stojí soudek.*

V soudku je pivo. V této místnosti se k večeru scházívají Ohtar, Bart, Olmec, Hanke a Moricel, aby promysleli postup na další den. Běda družině, jestli zastihne těch pět zrovna tady a pohromadě.

Z2

Z: na jaké PJ zrovna připadne. (chřestění kostí, hovor, atd.)

*Vešli jste do luxusně vybaveného sálu. Na zdech jsou kožešiny cizokrajných zvířat, po zemi jsou vysoké koberce až z Villajety. Sál podpírají čtyři kulaté sloupy a ve čtyřech rozích stojí mramorové sochy nahých panen. U jižní stěny je obří divan s nebesy, pokrytý polštářky a kožešinami; vedou k němu dřevěné stupínky.*

Tady tráví Moricel většinu svého času. Je to jeho přepychová odpočívárna. Tady má družina největší šanci, že se s Moricelem potká. Leží většinou na divanu a nechává se ovívat kostlivcem.

**Zde je na místě upozornit, že po smrti Moricela kostlivci nepřestanou řádit a družina úkol nesplní, dokud je pak všechny nevyhladí. (Pokud ještě nějací zbyli.)**

---

**Halanský hřbitov - jeskyně DrD**

Jeskyně se umístila na 1.-2. místě v soutěži O spár Zlatého draka '94

Autoři: Zbyněk Gofroj, Václav Skopal, Jiří Vitoslavský

Grafická úprava: Dech draka

# Slovanské bájesloví

*Tomáš Prokůpek*

## BOHOVÉ VŠECH SLOVANŮ

### PERUN

Perun byl nejmocnějším bohem slovanského panteonu, pánem hromu a blesku, dárcem deště a patronem boje (především v době slovanské expanze).

Perunovo jméno většina odborníků vyvozuje ze slovanského kořene per- (prát - ve smyslu bít nebo vrhat). Řídčeji se jeho původ hledá v indoevropském kořeni perk-, jenž je přítomen v latinském quercus (dub), keltském herkos (doubrava), gótském faírguni (kopce pokryté dubovím), ve jméně Tórovy matky Fjörgyn a především v pojmenování litevského hromovládce Perkunase a lotyšského Perkonse.

O uctívání Peruna jižními Slovany se poprvé zmiňuje byzantský historik Prokopios z Caesareie (6.st.). Ve vůbec nejranější zprávě o slovanském pohanství uvádí, že Slované vzývají boha bouře, jeho jméno však ještě nepadne. Jako Pyrénos se objevuje v byzantské legendě "Život sv. Démétria Soluňského" (7.st.) a naposledy se vyskytuje v bulharském překladu "Alexandreidy" (10.st.), kde je Zeus přetlumočen jako Porun. Kromě toho se na Balkáně dochovala místní jména jako Perunac, Perunovac, Perunička Glava, Peruni Vrh, Peruna Dubrava, na úbočí pahorku Perun u východního pobřeží Istrie pak leží místo nazývané Trebišča (obětiště).

U západních Slovanů je dokladů nejméně. Na Slovensku se v kletbách dochovalo slovo parom, v polštině piorun označuje hrom. Jestliže Kosmas (12.st.) praví, že Čechové obětovali Jupiterovi, má na mysli Peruna, stejně tak i anglický mnich Doderik (12.st.), jenž uvádí, že polabští Lutici ctili Tóra. Hromovládcovo jméno se ozývá i v německých místních názvech jako Prohn, Pronstorf v oblastech původně osídlených Slovany.

Nejvíce podrobností o Perunově kultu se však dochovalo u východních Slovanů. Zde se Perun s rozvojem Kyjevské Rusi stal záštitou státu a ochráncem vládnoucí vrstvy, jak o tom svědčí ruské smlouvy s Byzancí z 10. století. Roku 907 ještě kníže Oleg a jeho lidé přísahali "na své meče, Peruna, svého boha, a Velesa, dobytčího boha", roku 971 už knížecí družiníci přísahají na Peruna, zatímco "všechna Rus" na Velesa. K završení tohoto vývoje došlo roku 980, kdy kníže Vladimír po svém nástupu na trůn nechal na chlumu u Kyjeva vztyčit dřevěnou modlu Peruna a s ním Dažboga, Chorsa, Striboga, Simargla a Mokoš. Stejně tak Vladimírův strýc Dobryňa, poté co ho kníže jmenoval místodržícím v Novgorodu, nechal neprodleně postavit nad řekou Volchovem novou Perunovu sochu z kamene jako symbol státní moci. Z let 980 a 983 máme dokonce doloženo, že po úspěšných ruských válečných

výpravách byli kyjevskému Perunovi a ostatním bohům přineseny lidské oběti. Jenomže kníže Vladimír záhy zjistil, že křesťanství je jako státotvorné náboženství mnohem vhodnější než víra předků. Roku 988 proto přijal křest a poté nechal idoly pohanských bohů rozsekat nebo spálit. Peruna pak poručil přivázat koni k ocasu a odvléct do Dněpru. Shodný osud čekal i novgorodský idol, jejž o rok později nechal biskup Jakim svrhnout do Volchova.

Takto oficiálně skončilo pohanství v Kyjevské Rusi, leč pod povrchem dožíval Perunův kult až do 16. století, jak o tom svědčí církevní výnosy brojící proti němu. Dalším prostředkem, který církev užívala při svém potírání staré víry, bylo ztotožňování funkcí pohanských bohů s funkcemi křesťanských světců. Tento osud stihl i Peruna, jehož sféra vlivu byla u východních Slovanů přenesena na sv. Ilju (tj. proroka Eliáše), stejným svatým byl Perun nahrazen i u jižních Slovanů.

Perun je prakticky jediný bůh, o němž si můžeme udělat bližší představu. Lidé si jej představovali jako zralého muže s plnovousem (idol ve Vladimírově panteonu měl zlatou bradu a stříbrné vlasy), jenž se po obloze projíždí na koni nebo na voze. Jako zbraně, zpodobnění hromu a blesku, mu sloužily luk a šípy (ukrajinsky "hromova strilka", polsky "strzala piorunuwa") a ohnivá sekera (amulety ve tvaru malých sekyrek jsou hojné v ruských hrobech).

Perunovým zástupcem v říši zvířat byl býk ztělesňující sílu a plodnost. O obětování býků se zmiňuje už Prokopios, u východních i jižních Slovanů dlouho přežíval obyčej porazit v den sv. Ilji býka a uspořádat hostinu (v místních odchylkách nahrazoval býka beran nebo jelen). Mezi stromy byl Perunovi zasvěcen dub, jenž je nejmohutnější a má nejtvrdší dřevo (snad zde existuje i vazba na světový strom). O uctívání dubu, nezřídka výslovně ve spojitosti s Perunem, máme přehršli dokladů mezi všemi větvemi Slovanů. Dub totiž často zastupoval modlu, a tak mu jako zobrazení boha bouře byly přinášeny hojné oběti a v době slavností býval zdoben květy. S Perunem má pravděpodobně souvislost i kosatec, jižními Slovany nazývaný perunika.

Perun byl jako většina evropských hromovládců spojován se čtvrtkem. Polabští Slované nazývali čtvrtý den týdne perúndan, perendan; totéž potvrzují i zvyky Černohorců, kteří "Ilju gromovnika" ctili právě ve čtvrtek.

Díky ruskému apokryfu z 15. století víme, že na sv. Ilju byl přenesen i Perunův boj s drakem. Podobu tohoto příběhu, jenž hrál zřejmě důležitou roli v soustavě slovanských mýtů a rituálů, více poodhaluje lidová slovesnost především východní větve.

Ve formě dialogu dvou protivníků byl v Bělorusku zaznamenán tento fragment. Kladná postava říká: "Zabiju tě." Odpůrce odpovídá: "Jak bys mě mohl zabít, když se ti schovám." - "Kam?" - "Pod člověka." - "Zabiju člověka a tebe taky zabiju." - "Schovám se pod koně." - "Zabiju koně a tebe taky zabiju." - "No tak se schovám pod strom, tam mě nenajdeš." - "Rozbiju strom a tebe stejně zabiju." - "A co když se schovám pod kámen?" - "Rozbiju kámen a tebe přece zabiju" - "No tak se schovám do vody." - "Tam si buď, tam je pro tebe místo."

Další ozvěna boje hromovládce s drakem se ukrývá v běloruských a ruských pohádkách o caru Ohni a jeho ženě, carevně Malanjici (odvozeno od

slova blesk). Oba pronásledují draka Zmijulana, který se před nimi ukryl do vykoltlaného dubu, a ničí jeho stáda.

Mimo to se ještě vzdálenější dozvuky snad objevují v bylinách o Iljovi Muromcovi a Dobryňovi Nikitičovi, v několika junáckých zpěvech i v obyčejích všech Slovanů; snahy některých badatelů o přesnou rekonstrukci se však stále jeví jako předčasné a neuspokojivé.

Z folklóru se snad vynořuje i jméno Perunovy družky. Ještě nedávno se totiž v Bulharsku i jinde na Balkáně po příchodu sucha držel zvyk, při němž vesničané vybrali neposkvrněnou dívku a oděli ji do listí a kvítí. Potom ji za zpěvu a tance polévali vodou, a tak se snažili přivolat déšť. Bulhaři a Makedonci ji nazývali Perepuna, Peperuna ap.. Neslovanské balkánské národy pak znaly velmi podobné folklórní postavy: Rumuni Pirpirunu, Albánci Perperonu a Řekové Perperunu. Pravzorem všech těchto jmen byla téměř jistě Perperuna, ženská obdoba Peruna se zdvojeným kořenem, což je údajně hojný jev při zaklínacích obřadech. Pro hypotetický pár Perun - Perperuna pak existuje obdoba např. na Litvě - Jan Lasický (17.st.) se v pojednání o tamních bůžcích zmiňuje o Perkunasově družce Perkuně. V jihoslovanském folklóru pak vedle svatého Ilji vystupuje jeho sestra ohnivá Marie. Perperuna se navíc objevovala i pod jinými jmény - v Bulharsku byla rovněž nazývána Dodola, Dudula, Didiula, v Srbsku Dudola, v Řecku Tuntulé, v Albánii Dudule a v Rumunsku Dodula. Velmi podobně zní i sporná Dzidzileyla, jež měla být podle pozdní polské kroniky Jana Dlugosze (15.st.) bohyní manželství a plodnosti. Zajímavé je také to, že na Litvě někdy zastupuje jméno boha bouře pojmenování Dundúlis, v Lotyšsku Dundusélis, což je odvozeno od slovesa dundeti (hřmít, dunět).

O Perunových potomcích nevíme nic, jedinou stopou je mezi pobaltskými Slovany ctěný Porenutius, o němž se zmiňuje Saxo Grammaticus (12.st.). Jméno tohoto boha je vykládáno jako Perunic (Perunovic), což by znamenalo Perunův syn (viz české panic, kralevic, východoslovanská jména po otci nebo jihoslovanská příjmení). Málo pravděpodobný, leč možný je názor, že se jedná o zdrobnělinu. O Porenutiovi však bohužel víme pouze to, že jeho idol měl čtyři obličeje a pátý na prsou. Na závěr ještě stojí za připomenutí rčení "Perun jesť mnog" (Perun je mnohý) uvedené v ruském rukopise z 15. století, jež má přesnou obdobu v litevském přísloví "Perkunu yra dang". Snad to značilo, že byl uctíván i pod jinými jmény, snad to, že na sebe mohl brát různé podoby. Kdo ví.

## VELES

Na západě je Veles přímo doložen pouze v Čechách. V lidových pořekadlech a písních známých od 15. století se vyskytuje jeho jméno jako synonymum pro slovo čert. Dochovaly se kletby jako "u velesa", "ký veles ti to našeptal?" nebo "táhni za moře k velesu".

Na jihu jsou známa pouze místní jména, např. hora Veles v Bosně nebo osada Veles v Bulharsku. Na východě bylo od Velesa odvozeno rovněž mnoho topografických názvů (řeka Velesa u Smoleňska), zde je však už od

počátku 10. století několikrát doložen v písemných pramenech (v pozdější variantě i jako Volos). Byl zřejmě druhým nejvýznamnějším bohem (alespoň na Rusi) a téměř vždy se vyskytuje tam, kde se mluví o Perunovi, jako by je pojil nějaký zvláštní vztah. Velesův kamenný idol stál v Rostově, o to podivnější je, že chybí v seznamu model vztyčených knížetem Vladimírem. "Život sv. Vladimíra" však popisuje zničení Velesova idolu, takže buď z výčtu vypadl, nebo měl kultovní místo jinde v Kyjevě.

O jeho poslání "Povest vremennych let" skoupě sděluje, že to byl "skotij bog" (dobytčí bůh). Mimo to víme, že církev nahradila Velesa i na základě zvukové podobnosti patronem pastýřů, sv. Blažejem (rusky Vlasij, bulharsky Vlas). Přesto tento bůh až překvapivým způsobem jitří obrazotvornost vědců, kteří o něm snovají často velice podivuhodné hypotézy.

Nejumírněnější názorový proud předpokládá, že byl bohem domácího zvířectva, plodivé síly, úrody (ruský zvyk vázat o žních z klasů "Velesovu bradu"), hospodářství a tím pádem i bohatství; díky tomu se také stal spolu s Perunem ručitelem ruských smluv. Jeho jméno je pak odvozováno od slova volsť (usedlost). K tomuto proudu se řadí i výklad Velesova jména z ruského volos a indického válás (vlasy, srst), jehož zastánci zřejmě předpokládají, že byl tento bůh stejně chlupatý jako jeho svěřenci.

Další teorie hledají vztah mezi Velesovým jménem, lotyšskými duchy mrtvých vély, lotyšským bohem záhrobí Velsem a následně i s indickým démonem Valou, odpůrcem hromovládce Indry. Z toho je pak dedukováno, že Veles byl (podle krotší verze jen zpočátku) podsvětním bohem a Perunovým dračím protivníkem. Na podporu těchto předpokladů je kromě českého výrazu veles s významem čert připomínáno ruské nářeční volosatnik, voloseň a baltské velinas, velnas s týmž obsahem; dále je podporováno lidovým vyprávěním o draku Vološínu, který spadl v Tatrách na místě, kde potom vyrostla stejnojmenná hora. Přídomek dobytčí bůh je vysvětlován podle určitých baltských paralel tak, že zatímco Perunovi prý Slované obětovali býky obyčejné, Velesovi byli zasvěceni býci černí. Rovněž je poukazováno na to, že démon Vala požíral nebeská stáda.

Jiné hypotézy se opírají o "Slovo o pluku Igorově", kde je pěvec Bojan označován jako Velesův vnuk. Velesovo jméno je tentokrát vyvozováno z indoevropského kořene vel- (vidět) za podpory staroseverského fili (jasnovidec, básník). Veles je tak nazírán především jako bůh básnictví a s ním úzce spjatého věštectví.

Poslední výklad čerpá opět z baltské mytologie, kde se vyskytuje postava jménem Velnias nebo Veles popisovaná jako svatý lovec, jenž sídlí v nedostupných bažinách. Velesovo jméno je opět odvozeno z kořene vel-, tentokrát však ve smyslu ostrozraký, což je pro lovce vlastnost jistě nezbytná. Tím pádem se jeví, že byl původně bohem lesní zvěře a teprve posléze převzal ochranu nad tvory domestikovanými.

Jinak s Velesem pravděpodobně souvisí i souhvězdí Plejád, nazývaném rusky Volosyni, bulharsky Vlascite a srbochorvatsky Vlašiči. V jihoslovanském folklóru se navíc tradovalo, že souhvězdí tvoří duše sedmi dětí.

## Představujeme

Společnost FASA (Freedonian Air & Space Agency) byla založena v roce 1980 Jordanem Weismanem a Rossem Babcockem. Z malého vydavatele scénářů k jiným herním systémům se v krátké době stala významnou silou v oblasti herního průmyslu. Jejím prvním opravdu velkým úspěchem bylo vydání série science fiction her *BattleTech*, která si velice rychle získala obrovskou popularitu. V nastoupené cestě FASA pokračovala v roce 1987 řadou *Renegade Legion* a v roce 1989 veleúspěšným RPG systémem *Shadowrun*. V roce 1993 vstoupila i na pole klasických fantasy RPG zcela originálním systémem *Earthdawn*.

*BattleTech* byl uveden na trh v roce 1985 jako zbrusu nový typ hry - spojení RPG a deskové hry. Na jedné straně se hráči mohou vcítit do hry stejně jako v RPG, na straně druhé je hra s figurkami na herním plánu jednodušší a hlavně nepotřebuje gamemastera (ekvivalent PJ).

Svět *BattleTechu* je světem daleké budoucnosti, ve které mezi sebou bojuje pět nástupnických rodů o nadvládu nad rozpadlým vesmírným impériem. Hlavní zbraní v těchto válkách je 'Mech (česky OBR), desetimetrové obrněné monstrum, jehož palebná síla dokáže srovnat se zemí i město. Warrioři, kteří OBRy řídí, jsou ve společnosti opravdovou elitou.

K základním modulům *BattleTech*, *CityTech* (rozšíření pro souboje ve městech), *MechWarrior* (RPG systém), *BattleTroops* (modul pro boj muže proti muži, muže proti OBRu apod.), *BattleSpace* (souboje mezi přepravními, výsadkovými a válečnými loděmi) a dalším existuje pochopitelně množství doplňujícího materiálu - průvodce světem 31. století, historie nástupnických rodů a klanů, technické popisy a výkresy OBRů, samostatná dobrodružství a bitevní scénáře, plastikové figurky aj. Na základě tohoto herního systému bylo vytvořeno též několik počítačových her. Ve světě *BattleTechu* se odehrává i děj řady románů - v současné době jich existuje již 21.

*Základní modul BattleTech a román Roklina hromu vydalo v loňském roce nakladatelství Altar.*

*Shadowrun* je RPG odehrávající se ve světě, jenž je směsí fantasy, magie, cyberpunku a science fiction. V roce 2050 je země ovládána jak mezinárodními korporacemi a celosvětovou počítačovou sítí Matrix, tak společenstvím indiánských šamanů a magií. Můžete se tu potkat s elfy, orky, kouzelníky a šamany, ale i třeba s pouličními samuraji se samopalem a hlavou nacpanou bojovým hardwarem, nebo deckery s neodmyslitelným počítačem napojeným přímo do mozku. Originální je hlavně systém testování vlastností při pomoci neuvěřitelně mnoha kostek. K *Shadowrunu* vyšlo mnoho přídavných modulů - např. kniha magie *The Grimoire*, která vám umožní tvořit vlastní kouzla, *Shadowtech*, kde se dočtete více o technice, anebo popisy různých měst v roce 2050 (např. *Denver*, *London*, *Seattle*). O světě *Shadowrunu* vyšlo také několik povídek a knih.

*Český překlad Shadowrunu vydala v loňském roce firma Blackfire Games.*

Tato fantasy RPG nás uvádí do světa Barsaive, jehož obyvatelé se pokoušejí o obnovení své civilizace (téměř zničené hroznými tvory z astrálních hlubin) a musí zároveň bojovat proti vzrůstající síle svého odvěkého nepřítele - krutého impéria Theran. Také k Earthdawnu pochopitelně vycházejí různé nadstavbové moduly (ať už doplňková a rozšiřující pravidla či popisy světa Barsaive), dobrodružství a romány, vyrábějí se figurky. Existuje dokonce i specializovaný časopis *Earthdawn Journal*.

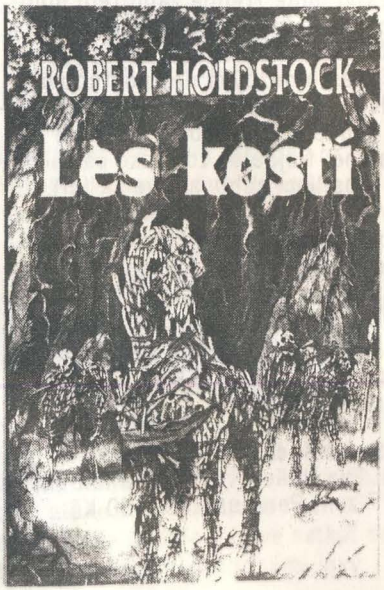
*"Tato hra vrátila do fantasy RPG strach z neznámého a úžas z nových objevů... Earthdawn je paprskem světla v době, kdy je na v obchodech více nových her než hráčů, kteří by si je kupovali." Game Shop News*

***podle zahraničních materiálů zpracovali -mk- a -san-***

# Otče náš, jenž jsi v lesích...

Holdstockovy knihy patří bezesporu k tomu nejlepšímu, co u nás v poslední době vyšlo. Les kostí z této tradice nikterak nevybočuje. Najdeme zde totéž okouzlení lesem, jaké přinášely už předcházející díly.

Tentokrát se jedná o sbírku povídek. Některé se vztahují přímo k příběhu Lesa mytág. Opět se zde setkáme s rodinou George Huxleyho a Tigem, zas se před námi objeví kmen Tuthananachů. Ožívající mýty, rozbořené brány mezi světy a přírodní magie je tématem i většiny dalších příběhů. Potkáme zde Vlkohlava, bojovníka s démony, zamrazí nás, když se dočteme, jak vlastně působily kresby z období paleolitu, zúčastníme se i jedné podivuhodné oslavy Večera Páně. Celý svět se před našima očima mění, vše je živé, země, les i zapomenutí pohanští bohové. Zatímco předcházející knihy pracovaly spíše se zhmotňováním archetypů obsažených v kolektivním nevědomí, zde už mnohdy mytága nenajdeme. Co v předcházejících dílech bylo ještě na pomezí iluze, to je v Lese kostí již mnohdy prostě skutečné.




Role jungovské psychologie se tím poněkud vytrácí a na její místo nastupuje přímo pohanská mytologie a přírodní náboženství. Ve dvou povídkách je pak toto úspěšně konfrontována rovněž s křesťanstvím.
V tomto smyslu lze říci, že Holdstock se odvážil zajít dál než třeba J.R.R. Tolkien a že tato snaha dala vzniknout opravdu geniálnímu dílu.

Les kostí s sebou přináší okouzlení, které si v ničem nezadá se Středozemí. Navíc se vlastně vůbec nejedná o klasickou fantasy. Zatímco světy elfů a trpaslíků jsou kdesi daleko, zde si snad stačí vybrat vhodný les a jít. Alespoň já měl při četbě knihy pocit, že ten krásný oživlý svět stromů a démonů je velice blízko mě a že by bylo krásné se tam podívat, třebaže tato cesta není rozhodně bez nebezpečí.

Z celého cyklu poněkud vybočuje povídka Silvering, která se podle mého hodnotit téměř nedá a lze si pouze přečíst o pozoruhodném životním cyklu podivných bytostí a konci jedné lásky. Nečetl jsem ještě nic Silveringu ani vzdáleně podobného.

Holdstockova kniha je už tradičně dotvořena velice hezkou obálkou; něco tak úžasného by ovšem stálo za přečtení i v podobě zmačkaného strojopisu.

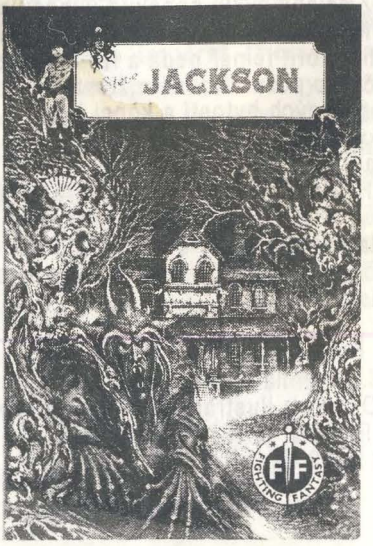
**Robert Holdstock: Les kostí.**
Přel. Ludmila Kosatíková a Petr Kotrle. Obálka a ilustrace Zdeňka Bouškové. Frenštát p. R., Polaris 1996.
290 s. 89 Kč.

***Pavel Houser***

# Dům hrůzy

Kdykoli se v edici Fighting Fantasy objeví gamebook od Steve Jacksona, můžeme očekávat nějakou inovaci, ať už se týká námětu (Raketoplán Poutník - SF) či herních mechanismů (Citadela chaosu - kouzla, Raketoplán Poutník - více typů soubojů, Bažina škorpiónů - nový způsob pohybu celou oblastí). Tak je tomu i tentokrát - dílko s názvem Pekelný dům se totiž odehrává v současnosti a patří do oblasti hororu. S tím souvisí i další novinka - kromě obvyklých vlastností musí hráč počítat ještě s veličinou STRACH, která udává, kolik děsivých zážitků postava vydrží, než se psychicky zhroutí a zemře hrůzou. Posledním bonbónkem je vybavení - na začátku dobrodružství nemá hrdina nic a vše potřebné (hlavně tedy zbraně) musí teprve nalézt při prozkoumávání záhadného domu.

Zápletka Pekelného domu má asi nejblíže k Raketoplánu Poutník či Labyrintu smrti - hlavním úkolem není




porazit nějakou zlou sílu, ale zachránit si holý život a dostat se ven z tajuplného domu rodu Dromů (což se ale stejně nakonec neobejde bez boje se zlými mocnostmi), v němž hrdina hledá útočiště před bouří, aby se vzápětí stal jeho zajatcem. Uniknout však rozhodně není jednoduché. Kromě různých živých i nemrtvých protivníků, se kterými je nutno se vypořádat, na hrdinu čekají i duševní překážky - cesta ven je opravdu jen jedna a získat všechny nezbytné informace a pomůcky je úkol značně obtížný - každá sebemenší maličkost se nakonec může ukázat jako životně důležitá. Navíc je třeba ze získaných poznatků ještě vyvodit ty správné závěry.

Po herní stránce tento gamebook nevybočuje ze standardu série Fighting Fantasy. Nápad se STRACHEM je docela dobrý (hra se tak stává napínavější) a problémy, při nichž je nutno zapojit malé šedé buňky, jsou vítaným zpestřením, na druhé straně k úspěšnému zvládnutí celého dobrodružství bude zřejmě zapotřebí mnoha pokusů, protože při prozkoumávání Pekelného domu a sbírání informací často nezbývá než postupovat naslepo, náhodně. Což může po několika neúspěších působit poněkud depresivně. Najde se zde také pár perliček (kostlivci schovaní ve skříni), ale žádné závažné logické chyby. Doprovodné ilustrace jsou pěkné a docela stylové. V textu je však bohužel tentokrát o něco více překlepů, naštěstí nesnižujících srozumitelnost obsahu. Lze tedy říci, že mezi u nás vydanými gamebooky bude Pekelný dům patřit k těm lepším.

**Steve Jackson: Pekelný dům.**
Přel. Eva Hallerová. Obálka Ian Miller. Plzeň, Perseus 1996. 60 Kč.

*-mk-*

# Prokletý Karak

Dlouhá léta žili vedle sebe trpaslíci z města Karaku a lidé z města Marinu v míru a vzájemným obchodem vzrůstalo bohatství všech. Ale jednoho dne bylo trpasličí město napadeno přesilou skřetích vojsk vedeným jejich nepřítelem, temným mágem Razmirem. Trpaslíci náporu stále odolávají, ale jejich jedinou nadějí v boji proti silám temna je rytíř Cedrik, první lidský král města Marinu, který před svou smrtí přislíbil pomoc v nouzi nejvyšší. Avšak Cedrika může probudit toliko člověk...

Takto tedy začíná dobrodružství, kterému se dostalo cti být prvním oficiálním modulem pro Dračí Doupě. A již při prvním pohledu poznáme, že si s ním dali jak autoři tak redaktoři spoustu práce. Vnitřní úprava na sobě nese jasné znamení Altaru - přehlednost. V popisu jsou zřetelně odlišeny části pro družinu a PJ, potěší bestiář. Jeskyně sama se dá dobře číst, je totiž stylově napsaná, mapy se dají dobře prohlížet, ale jako celek se to nedá hrát!!! A to hned z několika důvodů:

Pohled první - logika. Po prvním přečtení jeskyně jsem měl dojem, že si s logikou pouze zdvořile vyká, po několikerém dalším pročtení (4x) a přehrání jsem dospěl k názoru, že pouze občas oniká. Ale zpět k dobrodružství. K městu, které je cca 2 měsíce obléháno skřetí armádou, družina dojde po hlavní přístupové cestě až k bráně, aniž cestou potká hlídku (žádná totiž není). V druhém patře si ve vzdálenosti asi 5 sáhů od skupiny skřetů spokojeně žije přízrak s dvěma duchy, ale to víte, rodina je rodina. V tomto patře je dále možné setkat se ještě s dalšími podivuhodnými jevy,

labyrintem (viz dále) a knihovnou, která je chráněna lépe než všechny trpasličí poklady (jedna iluzorní stěna a dvoje kouzelné dveře). Trpaslíci si asi moc nepočetli. Patro třetí je ozdobeno možností požáru. (Kdy že bylo město přepadeno? No nic, uzení skřeti taky skřeti.) Patro čtvrté je obydlím přeživších trpaslíků. Zde je zajímavá jejich taktika a zejména skutečnost, že místnosti, které obývají, jsou nově vytesány. Představa kopáčů, jimž nad hlavami hvízdají šípy, je opravdu vzrušující. I v dalších patrech vás čekají podobné zajímavosti, nesluší se však prozrazovat vše (kdybyste si toto dobrodružství přece jen chtěli zahrát). Navíc je sice toto město možná vhodným prostředím pro boj, ale bydlet se v něm dá dost těžko, není totiž kde.

Pohled druhý - chudák PJ. Mým soukromým dojmem je, že popis slouží k tomu, aby pomohl PJ ve vedení hry. Zde je však tato zásada zcela

postavena na hlavu, neboť popis vše více zmate než objasní. Jeho jedinou funkcí jsou zřejmě vtipné připomínky (a některé vskutku jsou), které však stejně zná jen PJ, takže se jaksi míjejí účinkem. Stejně tak jsou absolutně k ničemu intriky, které vůči sobě spřádají gobliní šamani. Družina se o nich beztak téměř jistě nedoví. Ale zpět k praxi. Na dobrodružství mi chybí více skutečně podstatných informací typu jak široké jsou chodby (resp. měřítko mapy) atd. namísto přezdívek skřetů, kterými se to jen hemží. V celém dobrodružství (mimo patra C) totiž není ani zmínky o měřítku a PJ si ho musí pracně odvozovat z nejasných narážek v úvodu. O nějakých širších informacích typu kdo, kdy a proč přijde na pomoc, dostanou-li skřeti posily, atd. ani nemluvě. Dá se říci, že dělat PJ pro toto dobrodružství je jako plavat s traverzou na krku. Jde to blbě.

Pohled třetí a nejdůležitější - hra samotná. Osobně si myslím, že vše, co zde bylo napsáno, by se dalo prominout, kdyby se hráči u hry bavili. Ale bohužel i zde je jeskyně sama proti sobě. Počínaje uvedením hráčů do hry, přes setkání s trpasličím králem, a přinesením svaté hole konče je celý příběh nijaký a jediným opravdu hybným momentem hry je pak pouze touha hráčů hrát, což ale nemůže stačit. A také to nestačí, protože jejich nadšení je neustále obrušováno při neustálém procházení podzemí, kdy jediným vzrušením jsou občasné souboje se skřety, a nejvíce trpí při kreslení mapy. Mapy jsou sice přehledné, ale když si je mají hráči kreslit, nastává trápení hráčů i PJ. Méně by zde znamenalo více. Vrcholem těchto muk je již zmiňovaný labyrint a nejnižší patro. Labyrint je totiž typu "najděte cestu k sýru", kde jsou stěny tvořeny sítí čtverečkovaného papíru, mezi chodbami tedy není čtvereček, ale čárka. Tento typ se bez mapy prochází opravdu těžko. Ke všemu nemá žádný význam a byl do jeskyně přidán, "aby to neměli lehký". V tomto případě však pouze všechny otráví. Celá jeskyně navíc nepředkládá jediný problém k řešení, k úspěšnému konci ji stačí pouze projít a nenechat se zabít. Proto zřejmě autoři u některých místností doporučují "tajemně se tvářit a chřestit kostkami" a dokonce do jedné místnosti umístili skřetí sexuální orgie. Těžko co dodat.

Je věčná škoda, že slibná zápletka dopadla tak, jak dopadla. Odehrát hru k úspěšnému konci je skutečně titánský úkol a autoři jeskyně ho hráčům ani PJ opravdu neulehčili. Samozřejmě, že se v dobrodružství objevují i sympatické momenty, jako například kouzelné předměty nebo nová zaklínadla šamanů, ovšem výše uvedené okolnosti jeskyni nezadržitelně táhnou k zemi. Možná kdyby nebyla tak rozsáhlá, nestalo by se hlavním úkolem autorů napsat co nejdelší text ke každé místnosti, ale napsat co nejlepší jeskyni. Proto si dovolím doporučit případným zájemcům, aby se této jeskyni radši vyhnuli a napsali si nějakou vlastní. Bude je to sice stát něco námahy, ale budou se pravděpodobně víc bavit a určitě ušetří.

Prokletí Karaku - jeskyně pro Dračí doupě. Praha, Altar 1995. 68 s. 95 Kč

***Za družinu Termitů sepsal Ferda.***

# Není proč jásat

Hurá, konečně je tu nová česká hra na hrdiny, zaradují se mnozí při pohledu na zdařile vyvedenou obálku ZÁKLADNÍ VERZE pravidel a již spěchají do obchodu, za jehož výlohou knihu spatřili. Pokud je neodradí cena, jsou nuceni koupit zajíce v pytli, neboť kniha je pečlivě zatavena do igelitu. Těm, kteří ještě s koupí váhají nebo si dosud výše jmenované knihy nevšimli, se pokusím zajíce z pytle trochu povytáhnout.

V úvodu se sice píše, že jde o první zcela původní české dílo tohoto typu, ale mám pocit, že již jsem cosi možná ne zcela původního, ale českého určitě kdesi viděl a neodpustím si jisté srovnání s tímto notoricky známým produktem.

Grafická podoba knihy je rozhodně na vysoké úrovni. Text je vysázen do obvyklých tří sloupců na stránce a je v některých kapitolách prokládán obrázky. Kvalita většiny obrázků je srovnatelná, ale v několika případech podstatně nižší, než v pravidlech Dračího doupěte. V textu jsou pochopitelně i nepostradatelné tabulky, některé nadepsané, jiné ne, ale vesměs je zřejmé, co která tabulka představuje. Kniha je psána podobným stylem, na jaký jsme zvyklí z pravidel Dračího doupěte, ale objevují se zde i dost neobratné formulace: "Utržit zranění můžeme velmi často. A zvláště když utržíme takové, až krvácíme, je nutno ošetřovat dřív, než veškerá krev dojde." Občas se najde též nějaké to slovíčko, které by se v kultivovaném textu vyskytovat nemělo. (Např. slovo 'akorát', co takhle použít vhodnější synonymum 'pouze'?) Ale to všechno jsou kosmetické detaily, přejděme raději k důležitější části, k obsahové stránce.

Rozhodně je potěšující množství ras. Je jich uvedeno celkem patnáct, ale tolkienofilové asi zcela spokojeni nebudou, chudák hobit se do tohoto množství nevešel. Elfové jsou zato rozdělení do tří různých ras: lesní elf, zlatý elf a derkanský elf. Trpaslíci pro změnu na horské a lerrské. Mezi rasami se vyskytují také čtyři, které se mi ne zcela zamlouvají - ještěrec, kentaur, vlken a ptakohlav. Jestli ovšem bude někdo ochoten hrát postavu s ptačí hlavou, budiž.

Ani povolání se v pravidlech nevyskytuje málo - 20. Některá jsou si dost podobná, údajně se budou lišit v pokročilé verzi. Nicméně vojevůdce začátečník, to vypadá na velice ambiciózního a sebevědomého hrdinu. Nutno ještě dodat, že polovina povolání jsou kombinacemi dvojic povolání

zbývajících. Jak citlivě se podařilo autorům povolání nakombinovat, posuďte sami ze dvou příkladů: vojevůdce je kombinace rytíře se zaklínačem a bard je kombinace zloděje se zaklínačem. Na druhé straně autoři naprosto zapomněli na klasické povolání - hraničář.

Popis povolání je koncipován dost podivným způsobem. Nejprve je uveden jakýsi krátký příběh o hrdinovi daného povolání a poté následuje samotný popis, jenže tyto dvě odlišné části nejsou nijak odděleny a koho ty úvodní 'žvásty' nezajímají, musí složitě hledat v textu odstavec, kterým začíná vlastní popis povolání. Z popisu také občas vyplývají překvapivé dedukce, např. jsi-li nevidomý, nejlepší povolání, jaké si můžeš vybrat, je Střelec.

Vlastnosti postav: je jich sedm, ale jedna z nich, krása, je v podstatě téměř zbytečná. Rozsah vlastností je originální: 0 - 33. Přesvědčení: aby to nebylo tak jednoduché, existuje 8 různých přesvědčení. Autoři tvrdí, že mají hluboké zkušenosti s hraním her na hrdiny. Podle nich je zřejmě přesvědčení nejlepší vystižení charakteru postavy. Já si to tedy nemyslím.

Popisem přesvědčení končí jakýsi úvod a přecházíme konečně k číselným hodnotám. Aby nebyli autoři podezíráni z opisování, rozhodli se po-užívat převážně desetistěnnou kostku a občas pro pomocné hody i 'netradiční' šestistěnku (žádná z těchto kostek není k pravidlům přiložena).

Při tvorbě postavy nacházíme hned dvě zajímavé skutečnosti. Vlastnosti muže a ženy se od sebe liší, a to ne nějakým jednoduchým způsobem, ale každá rasa má svoje specifické rozdíly. Bohužel toto dělení nemá žádnou logiku, jde jen o jakési nevinné hraní s čísly. Druhou skutečností je, že pro výběr povolání je limitující velikost některých vlastností a často i hodnota přesvědčení.

Peníze se v této hře dělí na sterny a drobnější měďáky. V tomto s autory souhlasím, že více měn je zbytečných. U vybavení se autoři dost vyřádili, zvláště co se týče výzbroje a výstroje, chybí tam snad jen okované ponožky a pás cudnosti.

V další kapitole máme tabulku úrovní a zkušeností, ty se pochopitelně liší podle povolání, ale není zcela jasné, zda jsou v tabulce uvedeny celkové nebo pouze marginální hodnoty.

Aby se nezapomnělo na povolání, v následující kapitole se k nim navracíme. Tentokrát popis obsahuje veškeré schopnosti povolání (ale ne kouzla, na ta si musíme počkat až do další kapitoly, zase pěkně rozdělená podle povolání). Tady se zřejmě autoři báli, že bude hráčům připadat, že je schopností málo, a jak už jsem se zmínil, mají některá povolání schopnosti společné. Popis je tedy řešen vskutku geniálně - u každého povolání jsou schopnosti popsány znovu, přestože se v popisu neliší ani čárkou, natož číselnými hodnotami, takže se stane, že odstavec nadepsaný Vícenásobné útoky se v celé knize vyskytuje ve třinácti identických kopiích. Že by se autoři báli průsaku informací o schopnostech jiných povolání? Pochybuji, vždyť jednotlivá povolání od sebe nejsou v textu ani pořádně oddělena. Navíc jsou bohužel schopnosti občas přidělovány trochu nelogicky (kněz se vyzná v jedech).

Kouzla jsou rozdělena do devíti skupin a zase se opakují a opakují a opakují jejich popisy u různých povolání. Nehraje se na magickou energii, ale na počet kouzel, která lze seslat za den.

Boj je poměrně dobře propracován, máme na výběr z mnoha zbraní

(dokonce je tu, což považuji za velké plus, i dvoustrana s vyobrazením všech zbraní) a rozhodně se není třeba bát, že si postavy vezmou ty nejlepší zbraně a ostatních si ani nevšimnou, protože jejich číselný popis není tak jednoduchý jako třeba v DrD. Při souboji si hráči trochu více zaháží kostkou a je tu i víc počítání, ale není to zas až tak složité a je to celkem realistické. Škoda jen, že hody na útok a na obranu nejsou nějakým rozumným způsobem shrnuty do tabulky nebo rovnic. Životy jsou rozděleny do jednotlivých částí těla, ale popis cílených útoků je poněkud nejasný. Poměrně podrobně jsou popsány i další možnosti boje, než jen sekání mečem, jako je škrcení a přetlačování. Také tu najdeme tabulku takzvaně tradičních zbraní pro jednotlivé rasy, tzn. každá rasa má svou zbraň, se kterou zachází lépe. Bohužel jsou tyto zbraně přidělovány nějakou pochybnou metodou (člověk - píka, amazonka - válečné kladivo, kentaur - kopí). Podobně jako DrD se Stín meče dopouští hrubé závady tím, že zakazuje některým povoláním používat některé zbraně, přičemž neudávají žádný důvod, proč tomu tak je.

Na zbývajících osmi stranách hráčské části knihy se nachází výčet zvláštností ras (to snad už mělo být řečeno mnohem dříve, ne?) a jakýsi pokus o popis všeho, co lze dělat pokud se zrovna nebojuje. Mám pocit, že tato část pravidel byla autory pojata poněkud lehkovážně a povrchně.

Příručka Pána jeskyně, totiž Nejvyššího (autoři při svých hlubokých zkušenostech nepochytili, že je vhodné, aby tato část měla formu samostatného sešitu) je opět plná povrchních rad, co všechno si Nejvyšší (taky se vám to slovo příčí?) může nebo spíš musí díky nedůslednosti autorů vymyslet sám. Jediné, co má v této části nějakou cenu, je tabulka zranění při pádu. Pravda, ještě se tu nachází popis světa, který sestává z jedenácti bohů a jednoho města čítajícího asi 46 domů, dva mosty a jeden říční přístav. Následuje bestiář, který obsahuje asi 60 nestvůr. Je dost podivně řazený (je tam například Obr skalní, jakožto zástupce humanoidů, budiž, ale je tu i kategorie obrů, ve které nalezneme obřího mravence a spol.) Knihu uzavírá Dobrodružství barda Žeryka a jeho věrného neohroženého psíka. Jako vtip to beru, ale je to bohužel špatný vtip.

A ještě tu máme něco: Hrací deník. Byl by skoro použitelný, jen kdyby se dal z knihy vypreparovat. Autoři zřejmě počítali s tím, že si hráči budou zapisovat parametry postavy přímo do knihy, nebo naopak nepočítali s lepenou vazbou, která naprosto znemožňuje tvorbu xerokopií.

Nakonec jsem si nechal dvě perličky: 1) válečnická povolání mají schopnost opravovat zbraně, za tímto účelem si sebou vozí na cesty sáček uhlí a kovadlinu. 2) nejhorší nemrtvý se nazývá strašidlo a vypadá jako vznášející se bílá postava humanoidních tvarů oblečená v prostěradle.

Suma sumárum, pravidla jsou díky své nedokončenosti a některým nejasnostem v textu zcela nevhodná pro začátečníky a pro zkušenější hráče to bude na čas dlouho očekávaná změna, bohužel nepříliš zdařilá.

**Petr Hodan, Jiří Soukup: Stín Meče.** Obálka Jan Patrik Krásný. Ilustrace Dan Falta. Praha, Virgo 1996. 148 s. 175 Kč.

***Jan Josef Beran***

# SPOLEČNOST J·R·R·TOLKIENA

Společnost přátel díla pana J. R. R. Tolkiena je zde pro všechny, kteří kdy poznali okouzlení příběhy Středozemě. Jedním z jejích cílů je dát všem svým členům na pravidelných setkáních i neformálních akcích, které pro ně již pátým rokem pořádá (například Oslava zničení Prstenu, Oslava Bilbových narozenin, bojová hra Pán prstenů aj.), možnost sdílet pochopení pro světy Fantazie a zážitky z výprav na jejich hranice. Ve svých časopisech chce také poskytovat prostor literární a výtvarné tvorbě i odborným studiím týkajícím se nejen profesora Tolkiena a jeho děl, ale i obecně mýtů a pohádek, oblasti jazyků i dávných kultur, vytvořených či historických.

Chcete-li se dozvědět více podrobností o činnosti Společnosti, můžete si o ně napsat na adresu

Společnost přátel díla
pana J. R. R. Tolkiena
Václavská 13
120 00 Praha 2

# GAMECON '96

## DDM Olomouc, 11.-14.7.1996

**Další všeobecné informace a pokyny**

Firma Blackfire Games potvrdila svou účast a pořádání turnajů v Magicu, Doomtrooperu a Shadowrunu. Nakladatelství Altar chystá mj. též turnaj v 3D BattleTechu.

Přihlášky vyplňujte čitelně, nejlépe hůlkovým písmem. Adresu pište skutečně úplnou. Při nedodržení těchto pokynů se vystavujete nebezpečí, že vám nebudeme moci poslat podrobný program GameConu a jiné důležité informace.

Peníze posílejte pouze složenkou typu A (či bankovním převodem) na účet u Komerční banky v Olomouci, č. účtu 61433811/0100. Do kolonky Název účtu napište DDM Olomouc (je to sice naprosto zbytečná informace, ale na některých poštách ji stále tvrdohlavě vyžadují). Nezapomeňte jako variabilní symbol uvést své rodné číslo, jinak nebudeme moci vaši platbu identifikovat.

Protože přihláška v minulém čísle by se v některých kolonkách vyplňovala dost obtížně, uveřejňujeme opravenou verzi.

Přihlášky posílejte na adresu
Jana Uhrová, poste restante, 771 00 Olomouc 1
Každý účastník musí mít vlastní přihlášku!

---

**Přihláška GAMECON '96**

Jméno: Rodné číslo: . . . . . / . . . .
Bydliště: PSČ:

| **Vstupní poplatek** | **Ubytování (tělocvična)** |
|---|---|
| do 31.3.96 ... 40 Kč | čtvrtek ... 15 Kč |
| do 30.4.96 ... 50 Kč | pátek ... 15 Kč |
| do 31.5.96 ... 60 Kč | sobota ... 15 Kč |
| do 30.6.96 ... 70 Kč | |
| později ... 80 Kč | Celkem: ..... |

Chci se zúčastnit Mistrovství v DrD: ano - ne
Mám zájem o tyto další turnaje:

Datum: Podpis:

## Mistrovství v DrD

Účast je omezena na 30 nejvýše osmičlenných družin. Každý hráč si může předem vybrat postavu libovolné rasy a povolání (viz níže). Postavy budou na šesté úrovni. Každé družině bude přidělen PJ z řad organizátorů. Hraje se podle DrD Pravidel pro začátečníky verze 1.5 a Pravidel pro pokročilé verze 1.3.

Během prvního dne musí všechny družiny projít první dobrodružství. Na základě výsledků této části bude vybráno nejvýše deset nejúspěšnějších družin, které postoupí dále. Během druhého dne budou z těchto družin po odehrání dalšího dobrodružství vybrány tři nejlepší. Ty se zúčastní závěrečného dobrodružství, které rozhodne o pořadí.

Hráč, jehož postava je zabita, se může zúčastnit zbytku hry (případně dalších dobrodružství) pouze jako pozorovatel a rádce.

**Tvorba postavy:**

Každý hráč nechť si s sebou přiveze již částečně vytvořenou postavu (může i několik, ale před zahájením Mistrovství oznámí, se kterou bude hrát). Hráč si může předem vybrat rasu a povolání své postavy. Na dalších stránkách naleznete jako pomůcku mapu a popis části světa, ve kterém se bude dobrodružství odehrávat.

Hodnoty vlastností a schopnosti, které se určují hodem kostkou, budou přiděleny až na místě. Jinak lze postavu tvořit zcela volně s těmito omezeními:

*Hraničář*: Druh psa a mimosmyslová schopnost budou stanoveny organizátory, stejně tak parametry chodcova meče.

*Alchymista:* Množství magenergie bude stanoveno organizátory. Nelze si předem vyrobit žádné kouzelné předměty (dočasné ani trvalé) - některé budou přiděleny. Parametry elementální hole budou stanoveny organizátory.

*Kouzelník*: Kouzla si lze vybrat předem z DrD Pravidel pro začátečníky i Pravidel pro pokročilé, nejméně 7 kouzel však musí být z PPZ. Budou-li aspoň dva měsíce před konáním GameConu v prodeji Pravidla pro experty, lze vybírat kouzla i z nich - v takovém případě musí být nejméně 6 kouzel z PPZ a nejvýše 3 kouzla z PPE. Každý kouzelník též může mít jednoho libovolného přítele.

*Vybavení:* Nekouzelné vybavení je povoleno v podstatě jakékoli, v přiměřeném množství. Z kouzelného vybavení může mít postava jeden trvalý kouzelný předmět do hodnoty Slunečního prstenu.

Všechny postavy musí být během registrace předloženy organizátorům ke schválení (zejména co se týče vybavení). S neschválenou postavou nelze hrát.

***Soutěž:***

*Pokud chcete mít svou postavu opravdu propracovanou, můžete si na základě informací o místě děje vytvořit její podrobný životopis. V rámci Mistrovství v DrD bude vyhlášena soutěž o nejlépe zpracovanou postavu, které se s takto vytvořenou postavou můžete zúčastnit.*

# TARIA

## Hospodářství

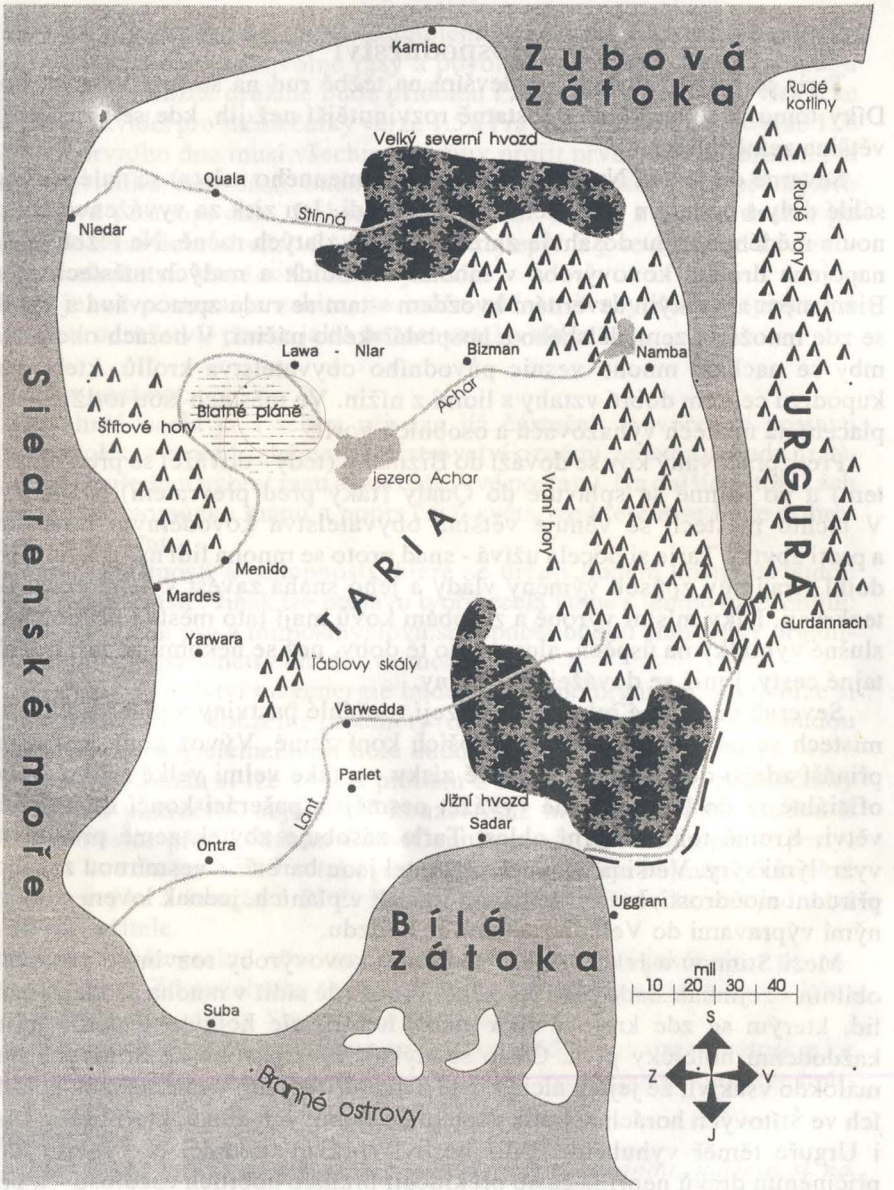
Taria je země založená především na těžbě rud na severu Vraních hor. Díky tomu je sever země podstatně rozvinutější než jih, kde se soustředila většina zemědělství.

Severně od jezera Namba (poblíž stejnojmenného města) se nalézají rozsáhlé doly s bohatým výskytem železa a mědi. Jen zisk za vyváženou železnou a měděnou rudu dosahuje zhruba 60 000 zlatých ročně. Na těžbu je dál napojena drobná kovovýroba v mnoha vesnicích a malých městech mezi Bizmanem a Velkým severnám hvozdem - tam se ruda zpracovává a vyrábí se zde množství zemědělského a hospodářského náčiní. V horách okolo Namby se nachází mnoho vesnic původního obyvatelstva krollů, kteří mají kupodivu celkem dobré vztahy s lidmi z nížin. Ve městech jsou totiž k nezaplacení na místech vyhazovačů a osobních goril.

Předzpracovaný kov se dováží do Bizmanu (tedy - dovážel se před převratem) a po Stinné se splavuje do Qualy (taky před převratem) a Niedaru. V těchto městech se věnuje většina obyvatelstva kovodělným řemeslům a proti zbytku Tarie si docela užívá - snad proto se mnoha lidí na severu velmi dotkl Aradinův způsob výměny vlády a jeho snaha zavést v zemi cosi jako teokracii. Díky místní výrobě a zásobám kovů mají tato města i při obléhání slušné vyhlídky na úspěch, alespoň do té doby, než se někomu podaří odhalit tajné cesty, jimiž se dovážejí potraviny.

Severně od Stinné řeky se nacházejí rozsáhlé pastviny a pláně a v těchto místech se také rodí většina nejlepších koní země. Vývoz koní do Urgury přináší zdejší oblasti desetitisícové zisky - a také velmi velké riziko, neboť oficiálně se do Urgury koně vyvážet nesmějí a pašeráci končí na nejbližší větvi. Kromě toho severní oblast Tarie zásobuje zbytek země proslulými vyzrálými sýry. Většina zdejších obyvatel jsou barbaři s nesmírnou zásobou přírodní moudrosti, kterou získávají jednak v pláních, jednak lovem a objevnými výpravami do Velkého severního hvozdu.

Mezi Stinnou a řekou Achar se kromě kovovýroby rozvinulo pěstování obilnin - zejména sladového ječmene. Proto zde sídlí v mnoha osadách malý lid, kterým se zde krajově říká nikoli hobiti, ale holbytové podle jejich každodenní holbičky piva. Často se stýkají i s trpaslíky ze Štítových hor, málokdo však ví, že jejich alchymisté a moudří udržují v chráněných koloniích ve Štítových horách několik exemplářů duhových draků, kteří byli v Tarii i Urguře téměř vyhubeni. Příliš horliví správní úředníci či výběrčí daní přičiněním draků nepříliš často překračují hranice hobitích usedlostí - a překročí-li hranice směrem dovnitř, nepřekračují je ven.


Zubová zátoka
Karniac
Rudé kotliny
Velký severní hvozd
Quala
Stinná
Niedar
Rudé hory
Lawa - Nlar
Bizman
Namba
Blatné pláně
Achar
Štítové hory
jezero Achar
Vraní hory
URGURA
Siearenské moře
TARIA
Menido
Mardes
Gurdannach
Yarwara
Ïáblovy skály
Varwedda
Parlet
Jižní hvozd
Lant
Sadar
Ontra
Uggram
Bílá zátoka
mil
10 20 30 40
S
Z
V
J
Suba
Branné ostrovy

Největší správní oblast země, středovou oblast mezi Acharem a Lantem, osídlili lidé. Nachází se zde většina obilných zásob země - tedy těch neúčastnících se kvasných procesů. Od Vraních hor po Siearenské moře se rozkládají stovky vesnic a stovky čtverečních mil osetých ploch. Pouze v oblasti Ďáblových skal je osídlení řidší, neboť v jejich okolí dochází k "přezáhadným úkazům s mnoha světly a hlomozem, až zvěř z ohrad do plání se rozprchá..." Za tyto úkazy jsou odpovědny dva v Ďáblových skalách usídlené rody - kudůků a elfů. Za pomoci magie a umění ohněstrůjného udržují (bez nutnosti použití násilí) své území bez přítomnosti nezvaných návštěvníků - a pokud někdo přece jen do Ďáblových skal vstoupí... přibyde škvarek či obláček dýmu. Prostí lidé ze samot v okolí skal však s kudůky a elfy běžně obchodují a směňují obilí, mléko a maso za drobné magické předměty.

Oblasti pod řekou Lant jsou proslulé v mnoha zemích na východ od Tarie - nacházejí se zde totiž velké plochy vinic. Zdejší rudé a zlaté víno, prozářené sluncem a svlažované větry z Bílé zátoky, patří k vyhledávaným pokladům těch nejbohatších sklepů. Žije zde pestrá směsice ras, živící se jednak vinařstvím, jednak rybolovem v chráněné Bílé zátoce.

Na nejzápadnějším z Branných ostrovů se nachází poslední výspa Tarie směrem do moří - leží zde několik osad lovců perel a velká vojenská posádka určená k ostraze osad a pravidelnému odběru úlovku.

## Stručná historie

Taria byla od nepaměti rodovým knížectvím rodu Carradů. Zakladatelem Tarie byl Carrado, náčelník družiny drakobijců, který se po jižním okraji Jižního hvozdu jako první odvážil proniknout na draky hustě obydlený poloostrov. Jeho družina, složená kromě profesionálních zabijáků nejrůznějších ras a povolání pouze z koní a mezků s nákladem silně explozivního materiálu, sebevědomě vtrhla na dračí teritorium. Carrado okamžitě prohlásil poloostrov za samostatné knížectví a sebe za knížete, ale až jeho pravnuk Romaro mohl usínat s nadějí, že tři až čtyři dny neuvidí žádného draka. Romaro také nazval knížectví Tarií na počest své manželky, kterou unesl z Urgury, a založil hlavní město a pevnost Menido. Draci se však v Tarii běžně vyskytovali ještě po řadu generací.

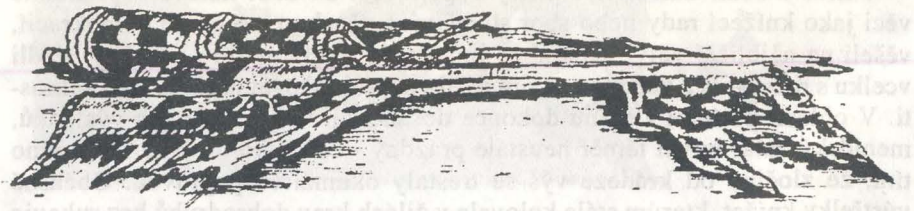
Nikdo z rodu Carradů se nikdy nepokoušel zavádět takové nepraktické věci jako knížecí rady nebo sbor stařešinů a všechno, co čpělo demokracií, věšeli na nejbližší větvi. Dokud se jim ale do vlády nikdo nemíchal, vládli vcelku s rozumem a většinou se jim dařilo nepřekračovat hranice snesitelnosti. V oblasti potírání zločinu dokonce dosahovali velmi slušných výsledků, menidský žalář býval téměř neustále prázdný - což bylo do jisté míry dáno tím, že zločiny od krádeže výš se trestaly okamžitou popravou. Občasné výstřelky knížat, kterým stále kolovala v žilách krev dobrodruhů bez rukavic

(jako tu a tam vypálená vesnice, rozdupaná pole, pobitý dobytek...), proto obyvatelé brali jako živelné pohromy a doufali, že zrovna tahle se právě jim vyhne.

Země byla rozdělena na hlavní město a osm lenních oblastí - lenní oblasti byly spravovány z měst Karniac, Quala, Lawa-Nlar, Bizman, Varwedda, Ontra, Suba a Sadar. Kníže jmenoval pro každé z lén správce, který se staral o správu daní a majetků. V každém sídelním městě lenní oblasti a ve většině ostatních velkých měst byly zřízeny místní gardy - ty podle filozofie správce buď zakrněly v chabě organizovanou policii nebo se rozrostly do podoby menší armády. Nezávisle na městských gardách disponovalo knížectví pravidelnou armádou k ostraze hranic a urovnávání vnitřních nepokojů. Veliteli městských gard byli příslušní správcové, velitelem pravidelné armády byl vždy kníže či knížetem jmenovaný šlechtic. Jako místní velitelé pak byli zásadně dosazováni lidé, kteří byli sice schopni dobře vykonávat rozkazy, ale nebyli příliš myšlenkově nadaní - tak bylo s minimálními náklady minimalizováno riziko armádní vzpoury.

Vláda Carradů trvala po šest set let - do doby před jedním rokem. Tehdy se naprosto nečekaně pokusil o převrat velitel knížecích gard Aradin z Wolwergu a uspěl. Jeho zásluhou se totiž poprvé ve staleté historii stali veliteli místních jednotek pravidelné armády jeho osobní a velmi myslící přátelé (o nichž samozřejmě podal knížeti zcela odlišné informace). Tato skutečnost byla knížeti osudná, skončil v první den převratu ve své oblíbené Jámě a Aradin okamžitě zaujal jeho místo.

Aradin z Wolwergu se krátce po převratu a usurpování knížecího titulu projevil jako velmi ortodoxní zastánce dříve vzácného kultu hadího boha Woodaga. Začal na poměry v Tarii běžné velmi zajímavě - nechal v Menidu popravit hlavy všech kultů a církví, které odmítly Woodagův kult, a spustil razie po celé zemi. Jen několik měst ještě dnes odolává útokům jeho gard a Aradin se je snaží za každou cenu srovnat se zemí nebo aspoň vyvraždit. V tomto okamžiku začíná náš příběh.



## Soutěže vyhlášené v rámci Parconu - Bohemiaconu '96

**ORSONOVA CENA**
Druhý ročník soutěže o nejlepší krátkou rozhlasovou povídku
Vyhlašují: SFK Nazca a Magazín Planetárium

Podmínky účasti:
1. Rozsah povídky musí být maximálně stopadesát řádků.
2. Můžete zaslat libovolný počet prací, každou ve dvou exemplářích, které se autorovi nevracejí.
3. Tématicky nejsou práce omezeny, žánrově však ano - musí se jednat o sci-fi, fantasy či horror.
4. Uzávěrka soutěže je 2. srpna 1996.

Hodnocení:
1. Porota vybere práce, které jsou bez nebo s drobnými úpravami vhodné k vysílání.
2. První tři autoři obdrží hodnotné ceny.
3. Porota si vyhrazuje právo neudělit cenu, pokud bude kvalita soutěžních příspěvků nízká.
4. Vyhlášení výsledků proběhne na letošním Parconu - Bohemiaconu v Ústí nad Labem. S vyhlášením bude spojen i seminář s autory. Ocenění autoři získají volnou vstupenku na akci, ostatní účastníci jsou srdečně zváni.

Práce posílejte na adresu: SFK Nazca, P.O.Box 17, 400 01 Ústí nad Labem

**Cena FaFi (Fanovský Film)**
První ročník soutěže o nejlepší film z produkce fandomu
Vyhlašuje: SFK Nazca

Podmínky účasti:
1. Maximální délka příspěvku je 30 minut.
2. Příspěvek bude porotě dodán na videokazetě VHS.
3. Příspěvek může být jak dokumentární - záznamy z akcí, autogramiád, her atd., tak hraný - zpracování určitého díla
4. Uzávěrka soutěže bude 30.srpna (pátek) v 18.00, přičemž příspěvek nám můžete zaslat poštou na níže uvedenou adresu nebo odevzdat osobně na Parconu - Bohemiaconu '96. Po vyhodnocení budou příspěvky vráceny.

Hodnocení:
1. Porota vybere absolutního vítěze.
2. Porota si vyhrazuje právo tuto cenu neudělit, bude-li kvalita soutěžních příspěvků nízká.
3. Porota si vyhrazuje právo udělit libovolný počet zvláštních cen v libovolných kategoriích.
4. Vyhlášení proběhne na Parconu - Bohemiaconu v Ústí nad Labem spolu s prezentací vítězného snímku.
5. Organizátoři si vyhrazují právo promítnout všechny došlé snímky v rámci akce.

Příspěvky zasílejte na adresu: SFK Nazca, P.O.Box 17, 400 01 Ústí nad Labem

*Vám nabízí*

Protože výše poštovného a jiných poplatků není zrovna zanedbatelná, rozhodli jsme se (jako ostatně i jiná nakladatelství) nabídnout vám možnost, jak ušetřit - pomocí čtenářského konta. Co to pro vás bude znamenat? Objednáte-li si něco z naší produkce, budeme vám sice k ceně připočítávat poštovné, ale z ceny zboží vám poskytneme slevu 20%. Takže při objednávce v hodnotě 50 Kč vám sleva pokryje poštovné, při vyšší hodnotě objednávky ještě ušetříte.

A jak si čtenářské konto založit? Pošlete minimálně 100 Kč na náš účet u Banky Haná, pobočka Ostrava, č. účtu 467735-414/2200. (Technická poznámka: na některých poštách se stále odmítají smířit s tím, že účet je jednoznačně identifikován svým číslem, a tvrdohlavě vyžadují jeho název - účty u Banky Haná ovšem názvy nemají!) Pak už stačí jen tehdy, když budete mít zájem o něco z naší produkce (včetně předplatného Dechu draka), poslat objednávku na naši adresu, a do čtrnácti dnů (budete-li mít na kontě dostatečnou částku) obdržíte požadovanou zásilku. S ní vám zašleme i informaci o nové výši vašeho konta.

Co si tedy u nás v současné době můžete objednat?

| | |
|---|---|
| **Dech draka 1-6/1994** | jedno číslo 17 Kč<br>celý ročník 90 Kč |
| **Dech draka 1-6/1995** | jedno číslo 22 Kč<br>celý ročník 120 Kč |
| **Dech draka 1-6/1996** | jedno číslo 29 Kč<br>celý ročník 162 Kč |
| **Síla oceli**<br>- fantasy hra pro 2 hráče | 43 Kč |
| **Zelekova dobrodružství - Zlodhův hrad**<br>- první díl série gamebooků | 49 Kč |
| **Hexový papír A3**<br>- oboustranný, dvě velikosti hexů | 2 Kč |
| **Placka GAMECON '95** | 15 Kč |

Naše nabídka se samozřejmě bude dále rozšiřovat a my vás o všech novinkách budeme na stránkách Dechu draka včas informovat.

Pakliže nemáte zájem založit si čtenářské konto a přitom si u nás chcete něco objednat, samozřejmě můžete. K celkové hodnotě vaší objednávky přičtěte 10 Kč poštovné a výslednou částku poukažte na náš účet. Zde ovšem musíte počítat s větším zdržením, protože mezi odesláním peněz a jejich připsáním na náš účet může uplynout i několik týdnů.

## Z edičního plánu nakladatelství PERSEUS na rok 1996

**Anne McCaffrey - S alchymisty nejsou žerty**

Výbor 19 povídek redigovaný slavnou Anne McCaffreyovou. Místo draků však zde tentokrát najdete kouzla a čáry, podivné a čarovné předměty, démony i ďábly, to vše od slavných autorů SF&F (Robert Silverberg, Samuel R. Delany, Norman Spinrad, James Blish, L. Sprague de Camp a další).

*260 stran, brožovaně, cena cca 79 Kč, vyjde asi v červnu.*

**Jenny Wurts - Pán bílé bouře**

Fantasy román.

*Asi 450 stran, brožovaně, cena cca 129 Kč, vyjde asi v září.*

**David Gemmel - Legenda**

Heroická fantasy, o které se může Conanovi jen zdát...

*Asi 360 stran, brožovaně, cena cca 99 Kč, vyjde asi v září.*

**Phyllis Eisenstein - Čarodějův syn**

Matka - mocná čarodějka, otec - mocný čaroděj. Nepřátelé na život a na smrt. A jejich syn? Přečtěte si jeho napínavá dobrodružství a předtím se raději nadechněte, aby vám do poslední strany stačil dech...

*Asi 400 stran, brožovaně, cena cca 119 Kč, vyjde asi v srpnu.*

**Robert Asprin - Zrádný mýtus aneb Jak se to málem nevyplatilo**

Pátý díl mýtické série populárního amerického spisovatele.

*Brožovaně, asi 180 stran, cena cca 65 Kč.*

Připravujeme další tři díly.

Z již vyšlých titulů si až do rozebrání zásob můžete objednat:

**Rosalind M. Greenberg & Martin H. Greenberg - Draci útočí**

Unikátní sbírka povídek se společným jmenovatelem - DRACI.

*Brožovaně, 208 stran, 66 Kč.*

**Robert Asprin - Další prima mýtus**
**- Zrození mýtu aneb Další pěkná šlamastyka**
**- Nástup mýtu aneb Prima dárek pro Aahze**
**- Mýtus pokračuje aneb Skeeve vrací úder**

Čtyři díly mýtické série od vedoucího představitele nové generace amerických spisovatelů fantasy.

*Brožovaně, 53, 59, 59 a 59 Kč.*

**Edice Fighting Fantasy**

ČARODĚJ Z OHŇOVÉ HORY
CITADELA CHAOSU
PROKLETÝ HVOZD
RAKETOPLÁN POUTNÍK
MĚSTO ZLODĚJŮ
LABYRINT SMRTI
OSTROV JEŠTĚŘÍHO KRÁLE
V BAŽINÁCH ŠKORPIÓNŮ
JESKYNĚ SNĚŽNÉ ČARODĚJNICE
PEKELNÝ DŮM

Připravujeme:
TALISMAN SMRTI
VESMÍRNÝ ZABIJÁK
FANTOM ULICE
CHRÁM ZKÁZY

# OBJEDNÁVKOVÝ LÍSTEK

| | | |
|---|---|---|
| **Edice Fighting Fantasy** | | |
| Čaroděj z Ohňové hory | (45 Kč) | ks ..... |
| Citadela chaosu | (45 Kč) | ks ..... |
| Prokletý hvozd | (55 Kč) | ks ..... |
| Raketoplán Poutník | (55 Kč) | ks ..... |
| Město zlodějů | (55 Kč) | ks ..... |
| Labyrint smrti | (55 Kč) | ks ..... |
| Ostrov ještěřího krále | (55 Kč) | ks ..... |
| V bažinách škorpiónů | (55 Kč) | ks ..... |
| Jeskyně sněžné čarodějnice | (60 Kč) | ks ..... |
| Pekelný dům | (60 Kč) | ks ..... |
| Talisman smrti | (60 Kč) | ks ..... |
| Vesmírný zabiják | (60 Kč) | ks ..... |
| Fantom ulice | (cca 60 Kč) | ks ..... |
| Chrám zkázy | (cca 60 Kč) | ks ..... |
| **Steve Jackson: Magie** | | |
| Napříč Shamutantskou pahorkatinou | (cca 79 Kč) | ks ..... |
| Kharé - bašta zla | (cca 79 Kč) | ks ..... |
| Sedm mystických hadů | (cca 79 Kč) | ks ..... |
| Koruna králů | (cca 99 Kč) | ks ..... |
| Robert Asprin | | |
| Další prima mýtus | (53 Kč) | ks ..... |
| Zrození mýtu aneb Další pěkná šlamastyka | (59 Kč) | ks ..... |
| Nástup mýtu aneb Prima dárek pro Aahze | (59 Kč) | ks ..... |
| Mýtus pokračuje aneb Skeeve vrací úder | (59 Kč) | ks ..... |
| Zrádný mýtus aneb Jak se to málem nevyplatilo | (65 Kč) | ks ..... |
| 6.-8. díl | (cca 69 Kč) | ks ..... |
| R. M. Greenberg & M. H. Greenberg - Draci útočí | (66 Kč) | ks ..... |
| Anne McCaffrey - S alchymisty nejsou žerty | (cca 79 Kč) | ks ..... |
| Jenny Wurts - Pán bílé bouře | (cca 129 Kč) | ks ..... |
| David Gemmel - Legenda | (cca 99 Kč) | ks ..... |
| Phyllis Eisenstein - Čarodějův syn | (cca 119 Kč) | ks ..... |

Jméno a příjmení .....
Adresa .....

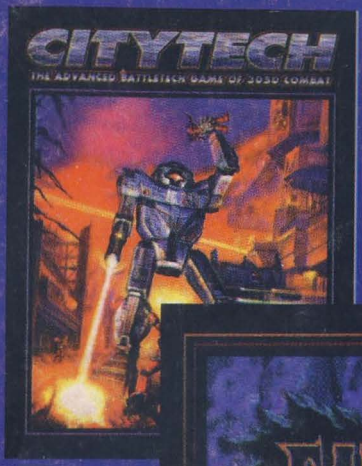
Objednávku zašlete na adresu
**Perseus publishing s.r.o., Koterovská 9, 301 49 Plzeň**

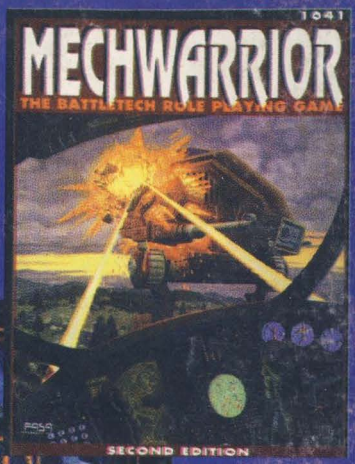
**Dech draka** - časopis pro ctitele fantasy a her na hrdiny

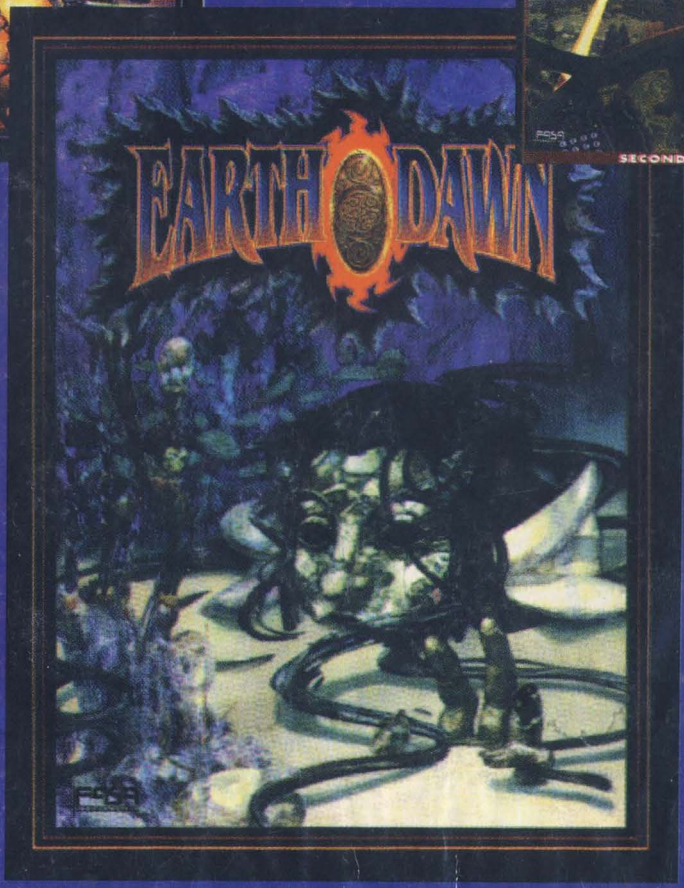
Vydavatel a redakce: sdružení Dech draka
P.O.BOX 429, 701 00 Ostrava 1
tel.: (069) 611 29 92
Registrační značka: MK ČR 6789
ISSN 1211-2771
Podávání novinových zásilek povoleno Oblastní zprávou pošt v Ostravě č. j.: 366/94-P/1 ze dne 2. března 1994.

Nevyžádané rukopisy se nevracejí.
Toto číslo vychází v březnu 1996
1. strana obálky: Petr Jašek
Doporučená cena: 29,- Kč

*©Dech draka 1996*


CITYTECH
THE ADVANCED BATTLETECH GAME OF 3050 COMBAT


1041
MECHWARRIOR
THE BATTLETECH ROLE PLAYING GAME
SECOND EDITION


EARTHDAWN